

Windows XP / 7 対応



NextScreen

Version 1.8.3

User's Manual 取扱説明書

2012 年 3 月 第 1 版



目次

はじめに	7
操作の流れ	8
第 1 章 インストール	9
NextScreen インストール前の準備	10
NextScreen のインストール	12
エディタのインストール	12
ビューワのインストール	15
ビューワを自動起動させたくない場合	17
第 2 章 初期設定	19
初期設定について	20
拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）	21
Windows XP の場合	21
Windows Vista / 7 の場合	22
ライセンスキーの入力	23
エディタの場合	23
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには	23
後でビューワライセンスキーを追加するには	24
ビューワの場合	25
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには	25
データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）	26
フォルダの共有（ビューワ）	27
Windows XP の場合	27
Windows Vista の場合	32
Windows 7 の場合	35
ファイアウォールの設定（ビューワ）	39
Windows XP の場合	39
Windows Vista / 7 の場合	40
アップロード先の登録（エディタ）	41
第 3 章 ステージ	43
ステージの概要	44
ステージの新規作成	45
ステージのサイズを変更する	47
ステージの表示位置を変更する	48
ステージの背景を静止画にする	49
ステージを拡大縮小する	50
第 4 章 ライブラリ	51
ライブラリについて	52
ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する	53
テロップ用文字列の登録	54
Web 用 URL の登録	55
コンテンツの削除	56
テロップ用文字列の編集	57
Web 表示用 URL の編集	58
PowerPoint ファイルの変換と登録	59
FdMediaPlayer でのプレビュー	61

第 5 章 スクリーン	63
スクリーンについて	64
スクリーンを作成（追加）する	65
スクリーンのプロパティ	66
スクリーンの移動	67
スクリーンのサイズ変更	67
スクリーンの削除	68
スクリーンのロック	68
第 6 章 シーケンス	69
シーケンスについて	70
コンテンツを割り当てる	71
コンテンツを削除する	72
コンテンツの表示順を変更する	72
テロップのプロパティ	73
静止画のプロパティ	74
Flash のプロパティ	75
Web 表示のプロパティ	76
動画コンテンツについて	77
フォルダのプロパティ	78
シーケンスの確認（ステージのプレビュー）	79
第 7 章 スケジュール	81
スケジュールについて	82
デフォルトのスケジュール	83
時間帯を変更する	85
時間帯をコピー＆貼り付ける	87
時間帯を削除する	88
複数時間帯を選択する	88
デフォルトのステージ	89
スケジュールの新規作成	90
スケジュールの削除	92
スケジュールのコピー＆貼り付け	93
複数のスケジュールを選択	94
第 8 章 アップロード	95
アップロードについて	96
チャンネルの設定	97
アップロードをする	99
アップロードエラー	101
第 9 章 ネットワークストレージの利用	103
ネットワークストレージの利用について	104
ビューワの設定	105
エディタの設定	106

第 10 章 新しいステージ	107
新しいステージについて	108
テクノロジーの比較	108
コーデックについて	108
新しいステージを使用する	109
ビューワの設定	109
エディタの設定	110
コーデックをインストールする	111
K-Lite Codec Pack のインストール	111
動画再生を改善する	114
 第 11 章 その他の設定	 115
ビューワの設定オプション	116
エディタとビューワを同じ PC で使用する場合	118
フリーズしたビューワを自動再起動させる場合	119

はじめに

NextScreen をお買い上げありがとうございます。

NextScreen は、手軽に使用でき、十分な機能を提供するデジタルサイネージ用ソフトウェアです。デジタルサイネージ以外にも、情報掲示板など様々な用途にご利用いただけます。

NextScreen のシステムは、大きく分けて次の 2 つのソフトウェアから構成されています。

- ① Editor（エディタ）：表示するための画面構成（ステージ）を作成、編集をする。スケジュールの作成、編集をする。
- ② Viewer（ビューワ）：エディタで作成した画面をスケジュールに従って表示する。

NextScreen を利用するためには、エディタとビューワをそれぞれ別にインストールする必要があります。

ご利用の PC が 1 台の場合は、エディタとビューワを同じ PC にインストールし、オールインワン設定で 사용할 ことができます。この場合は、エディタでステージとスケジュールの作成後、エディタを終了し、ビューワを起動することになります。2 台以上の PC がある場合には、別の PC にエディタとビューワをインストールしてリモート設定で使用する こともできます。この場合には、エディタでステージとスケジュールを作成後、ステージとスケジュールをビューワへ 転送（アップロード）することができます。

【用語】

◇**ステージ**：表示するための画面構成。画面は「スクリーン」で構成される。

◇**スクリーン**：ステージに配置するコンテンツ表示枠。「シーケンス」に従って順番に表示される。スクリーンは、動画 / 静止画 / Web / Flash を表示するための「マルチメディア・スクリーン」とスクロールテロップ文字を表示する「テロップ・スクリーン」の 2 種類がある。

◇**シーケンス**：「コンテンツ」の表示順、表示時間などを設定する。

◇**コンテンツ**：表示する内容（動画、静止画、Web、Flash、文字）のこと。

【Windows 7 と 64 ビットについて】

NextScreen は Windows 7 の 64 ビット版での動作確認を行なっています。

エディタ（NsEditor.exe）とビューワ（NsEditor.exe）は Windows 7 の 64 ビット版では 32 ビットアプリケーションとして動作します。NsManager.exe や NsAssist.exe といったビューワのサポートプログラムは 64 ビットで動作します。

NextScreen の旧バージョン（1.7 より前のバージョン）は 64 ビット Windows で動作いたしませんのでご注意ください。

【重要 1】

NextScreen を正常に動作させるためには、インストール、設定および運用において、管理者権限があるユーザーで実行する必要があります。この説明書では以後全て管理者権限のユーザーで実行していることを前提としてご説明いたします。

【重要 2】

NextScreen のアップロード機能は、エディタからビューワへ 1 台ずつコンテンツを送ります。MultiChannel Edition を使用するとき、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。）1 回にアップロードするビューワの数を 20 台未満にすることを推奨します。

【重要 3】

NextScreen バージョン 1.8 以降は Windows Vista での動作検証を行っておりません。本マニュアル上には Windows Vista の記載がありますが、動作サポートの対象外になります。

【バージョン 1.8.1 以前をご利用の皆様へ】

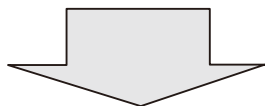
NextScreen バージョン 1.8.3 では、バージョン 1.8.1 から搭載された新しいマルチメディアスクリーンは「新しいステージ」と名称が変更になっています。また、新しいステージはデフォルトで有効になっています（新規インストール時）。新しいステージが有効の場合、これまで表示されていたコンテンツが表示されないことがあります。

操作の流れ

NextScreen を使って表示を行なうための大まかな流れを示します。

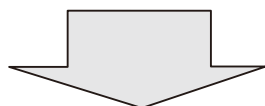
ステージの作成

NextScreen では、画面のレイアウトと、その中で順に表示されるコンテンツのことを「ステージ」と呼んでいます。まず最初にステージを作成します。



コンテンツの登録

画面に表示する動画、静止画、Flash、文字、Webなどを「コンテンツ」と呼んでいます。ステージにコンテンツを割り当てる前に、「ライブラリ」へコンテンツを登録する必要があります。



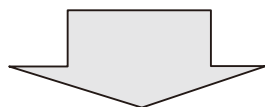
ステージの編集

ステージ上に「スクリーン」を作成し、各スクリーンにコンテンツを割り当てます。スクリーン毎にコンテンツを表示する順番や表示時間などを設定します。



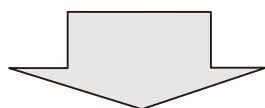
スケジュールの作成

ある日時には、どのステージを表示するかというスケジュールを作成します。



アップロード

ビューワとエディタが別のPCで動作しているときは、アップロードを行ないます。アップロードにより、コンテンツ、ステージ、スケジュールが転送されます。



表示開始

ビューワが既にステージを表示中であれば、一旦表示を中断し、新しいステージやスケジュールが適用されます（オプションによる）。表示が開始されます。

エディタ

ビューワ

第 1 章 インストール

第 1 章 インストール

NextScreen インストール前の準備

【重要】インストールは必ず管理者権限のユーザーで行なってください。

NextScreen の動作には次のソフトウェアが必要となります。インストールされていない場合は、NextScreen をインストールする前に別途インストールを済ませておいてください。

- Microsoft .NET Framework 2.0 以上（自動インストール対象）
- Microsoft Internet Explorer 7 以上
- Microsoft Windows Media Player 11 以上
- Adobe Flash Player 10 以上

上記ソフトウェアの中で ".NET Framework 2.0" に関しては、NextScreen のインストーラによって自動インストールすることが可能です。（インターネット接続時のみ）また、Windows Vista では .NET Framework 3.0 が初期状態でインストール済みですので、別途 .NET Framework 2.0 をインストールする必要はありません。（Windows 7 では .NET Framework 3.5 がインストール済みです。）

インターネット接続が可能な環境であれば、次の URL からダウンロード、インストールができます。

【Microsoft Internet Explorer】

<http://www.microsoft.com/japan/windows/ie/ie6/downloads/>

【Microsoft Windows Media Player】

<http://www.microsoft.com/japan/windows/windowsmedia/download/>

【Adobe Flash Player】

<http://get.adobe.com/jp/flashplayer/>

※必ず、Internet Explorer（32 ビット版）で接続してください。他のブラウザで Flash Player をインストールすると、NextScreen で必要なモジュールがインストールされません。

※新しいステージ（スクリーン）で Flash コンテンツを使用する場合は、FireFox、Opera、Safari を使用して Flash Player をインストールしてください。Internet Explorer 以外のブラウザを使用していない場合は、下記の「ブラウザからインストールできない場合・新しいステージ（スクリーン）を使用する場合」を参照してください。

【Flash Player のインストールに失敗する場合】

次のページに対処方法が記載されています。

<http://kb2.adobe.com/jp/cps/229/229980.html>

【ブラウザからインストールできない場合・新しいステージを使用する場合】

（最新版の Flash Player の動作に問題がある場合も以下の手順で旧バージョンを使用してみてください。）

次のアドレスへブラウザでアクセスします。

http://www.adobe.com/jp/support/kb/ts/228/ts_228683_ja-jp.html

ページ中部に「リリース版とデバッガー版アーカイブ」の表記以下に複数のバージョンが記載されています。通常は一番上のバージョンを利用します。一番上のリンク、

- Flash Player 11.1.102.62 (174 MB)

というリンクをクリックしてダウンロードします。（バージョン 11.1.102.62 を例にとって説明いたします。）

ダウンロードした「fp_11.1.102.62_archive.zip」というファイルを解凍します。（右クリックのコンテキストメニューで「解凍」を選ぶ）

「fp_11.1.102.62_archive」というフォルダができるので、そのフォルダを開きます。

「11_1r102_62_32bit」フォルダを開きます。（64bit の Windows を使用している場合でも、32bit を使用します。）

いくつかのファイルがありますが、次のファイルを使用します。（次ページを参照）

flashplayer11_1r102_62_winax_32bit.exe

バージョン

ここを確認

ActiveX 版
これは必ずインストール

flashplayer11_1r102_62_win_32bit.exe

バージョン

ここを確認

NPAPI 版
新しいステージを使用するときはインストール

ダブルクリックで上記ファイルを起動すれば、Flash Player のインストールが開始されます。

※新しいステージを使用する場合は、「flashplayer11_1r102_62_winax_32bit.exe」に加えて、「flashplayer11_1r102_62_win_32bit.exe」をインストールしてください。(新しいステージを使用し、Flash のコンテンツを使用しない場合はインストール不要です)

前記のソフトウェアをインストール後、それぞれのソフトウェアを起動し、問題なく動作するかどうかを確認してください。(各ソフトウェアのインストール方法、および動作についてはそれぞれのマニュアル等を参照してください。)

Flash Player などのソフトウェアのダウンロード先へ接続が困難な場合は、次の URL からソフトウェアをダウンロードすることができます。

<http://www.fukuneko.com/software/other/files/>

<インターネット接続が不可の場合>

インターネット接続ができない環境では、CD-ROM に収録されたインストーラを使用してインストールすることもできます。(CD-ROM はパッケージ版のみの提供となっています。)

CD-ROM で "Support Software" というフォルダの中にインストーラが入っています。

【Microsoft Microsoft Internet Explorer 7】

IE7-WindowsXP-x86-jpn.exe

【Microsoft Windows Media Player 10】

mp10setup.exe

【Adobe Flash Player】

flashplayer11_1r102_62_winax_32bit.exe

flashplayer11_1r102_62_win_32bit.exe

【Microsoft .NET Framework 2.0】(Windows Vista / 7 は最初からインストール済み)

"dotnetfx" というフォルダの中

① dotnetfx.exe をインストール後

② langpack.exe をインストールする

(WindowsInstaller-KB893803-v2-x86.exe と instmsia.exe は通常必要ありません)

NextScreen のインストール

インストールの前に、インターネットへ接続されているかどうかを確認してください。接続できない場合は、Microsoft .NET Framework 2.0（以下 .NET Framework と記載）を CD-ROM からインストールしておいてください。※ Windows Vista/7 は .NET Framework が標準でインストールされているため、インターネットへの接続環境は必要ありません。

エディタのインストール

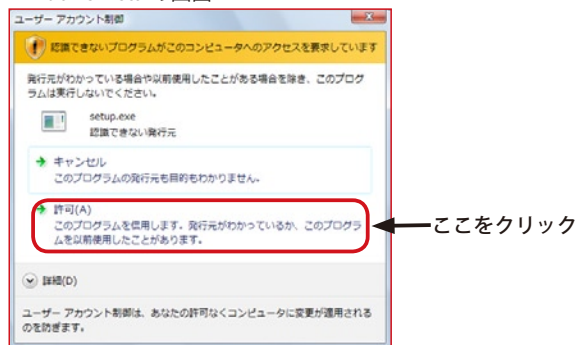
- (1) CD-ROM 中の "Setup" というフォルダを開いてください。その中に "Editor" と "Viewer" というフォルダがあります。それぞれ、Editor と Viewer のインストーラが収録されています。エディタをインストールするので、Editor というフォルダを開いてください。（ダウンロード版をご利用の方は NsEditor.zip を解凍後のフォルダを開いてください。）
開いたフォルダの中に "setup.exe" と "EditorSetup.msi" というファイルを見つけることができます。



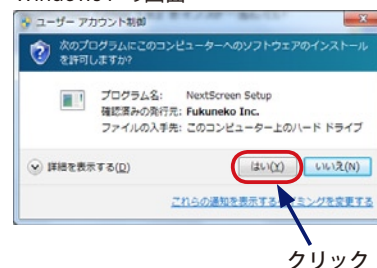
※もし、.exe や .msi という拡張子が見えない場合は、「第2章 初期設定」－「拡張子が見えるようにする」を参考に Windows の設定を行ってください。

- (2) "setup.exe" を実行します。Windows Vista/7 を使用している場合は、インストールの途中で「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「許可」（または「はい」）をクリックします。

Windows Vista の画面



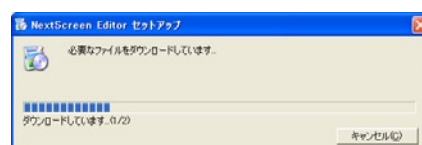
Windows 7 の画面



- (3) もし、.NET Framework がインストールされていない場合は、自動的にインターネットを介してインストーラをダウンロードし、インストールを開始します。画面に従って、.NET Framework をインストールしてください。インストールが完了すると、NextScreen のインストール開始画面が表示されます。

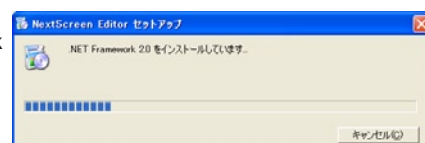


「同意する」をクリック

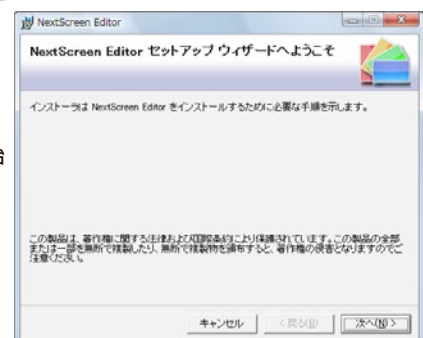


.NET Framework
ダウンロード中

.NET Framework
インストール中

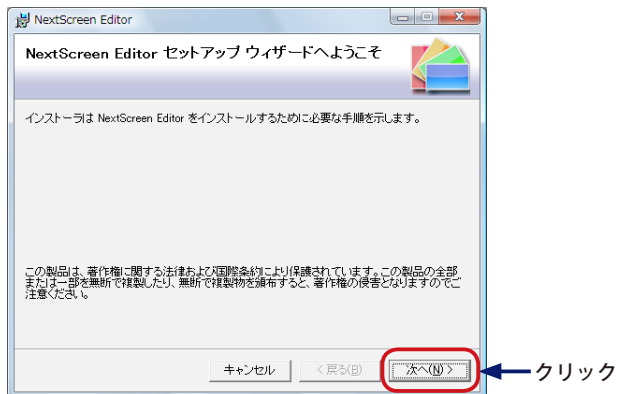


.NET Framework
インストール完了
NextScreen
インストール開始

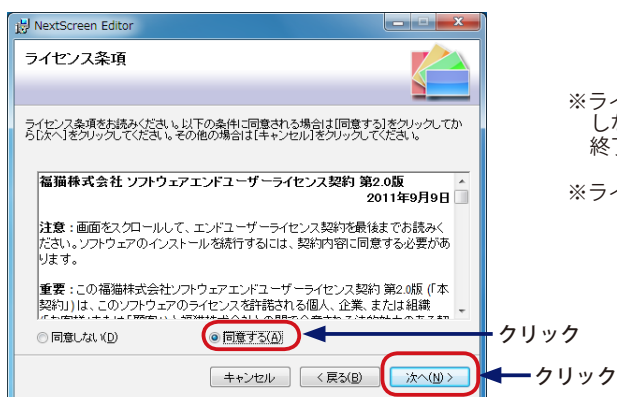


エディタのインストール

(4) 「NextScreen Editor セットアップ ウィザード」が表示されたら、「次へ」ボタンをクリックします。



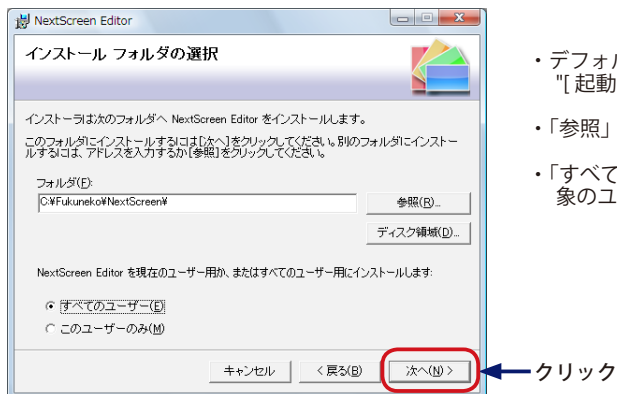
(5) 「ライセンス条項」が表示されたら、「同意する」ラジオボタンをクリックし、「次へ」ボタンをクリックします。



※ライセンス条項を読んで同意できない場合は、「同意する」をクリックしないでください。「次へ」ボタンをクリックすると、インストールを終了します。(NextScreen を使用することはできなくなります。)

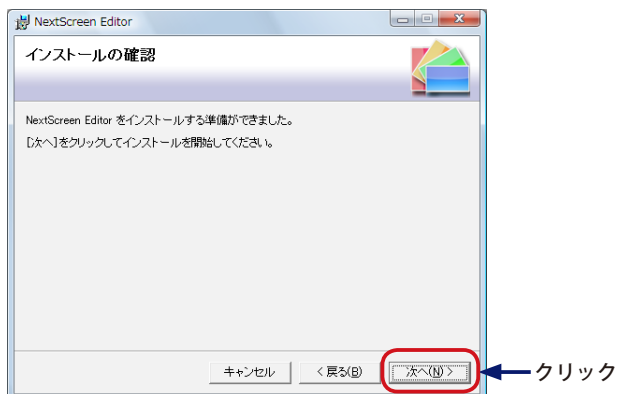
※ライセンス条項はNextScreenバージョン1.8以降変更になっています。

(6) 「インストールフォルダの選択」が表示されたら、フォルダを確認し「次へ」ボタンをクリックします。



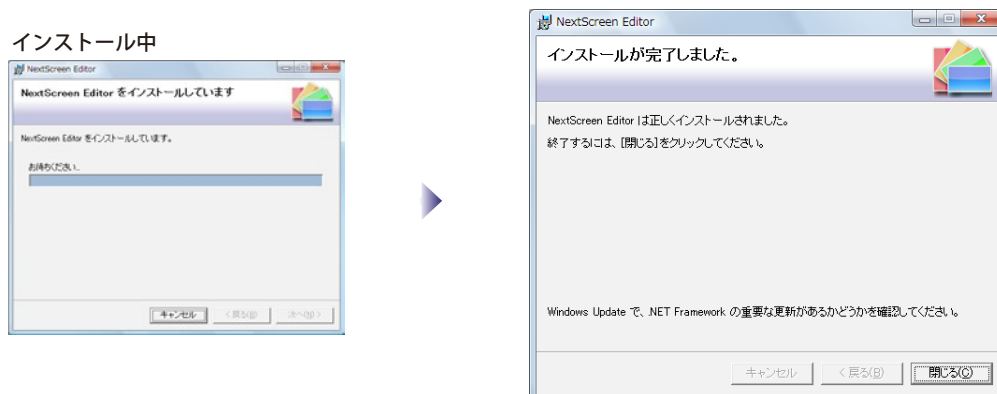
- ・デフォルトのインストール先は "[起動ドライブ (通常は C:)]¥Fukuneko¥NextScreen" です。
- ・「参照」ボタンでインストール先を変更することが可能です。
- ・「すべてのユーザー」と「このユーザーのみ」は、ショートカットを作成する対象のユーザーです。

(7) 「インストールの確認」が表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。

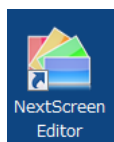


エディタのインストール

(8) 「NextScreen Editor をインストールしています」が表示され、しばらくすると「インストールが完了しました」が表示されます。「閉じる」をクリックしてください。エディタのインストールは完了です。



インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Editor" というアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Editor」に登録されます。



ビューワのインストール

ビューワはエディタと同じPCにインストールすることも別のPCにインストールすることも可能です。利用形態によりインストールするPCを選択してください。

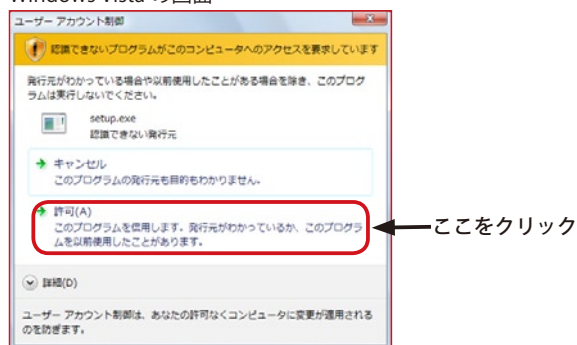
- (1)CD-ROM 中の "Setup" というフォルダを開いてください。その中に "Editor" と "Viewer" というフォルダがあります。それぞれ、Editor と Viewer のインストーラが収録されています。ビューワをインストールするので、Viewer というフォルダを開いてください。(ダウンロード版をご利用の方は NsViewer.zip を解凍後のフォルダを開いてください。)
開いたフォルダの中に "setup.exe" と "ViewerSetup.msi" というファイルを見つけることができます。



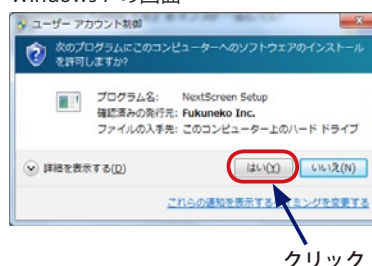
※もし、.exe や .msi という拡張子が見えない場合は、「第2章 初期設定」－「拡張子を見えるようにする」を参考に Windows の設定を行ってください。

- (2)"setup.exe" を実行します。Windows Vista/7 を使用している場合は、インストールの**途中**で「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「許可」(または「はい」)をクリックします。

Windows Vista の画面



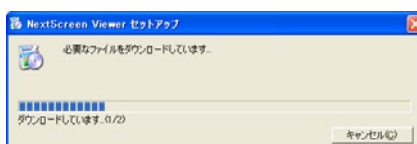
Windows 7 の画面



- (3) もし、.NET Framework がインストールされていなければ、自動的にインターネットを介してインストーラをダウンロードし、インストールを開始します。画面に従って、.NET Framework をインストールしてください。インストールが完了すると、NextScreen のインストール開始画面が表示されます。



「同意する」をクリック

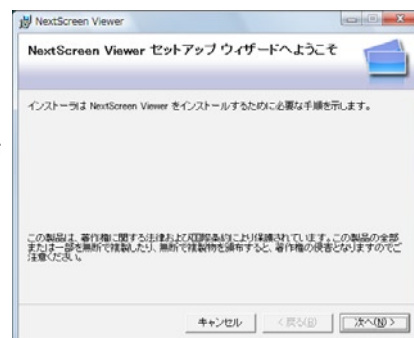


.NET Framework
ダウンロード中

.NET Framework
インストール中

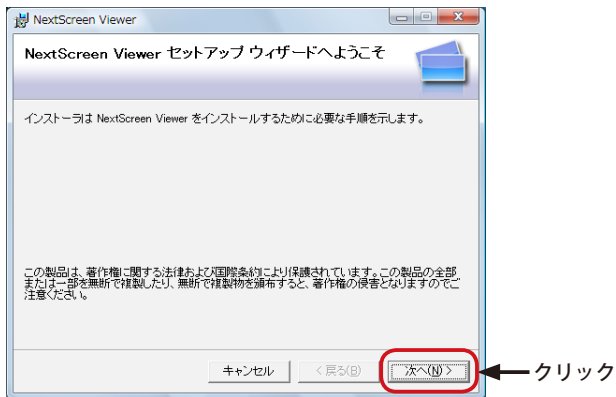


.NET Framework
インストール完了
&
NextScreen
インストール開始

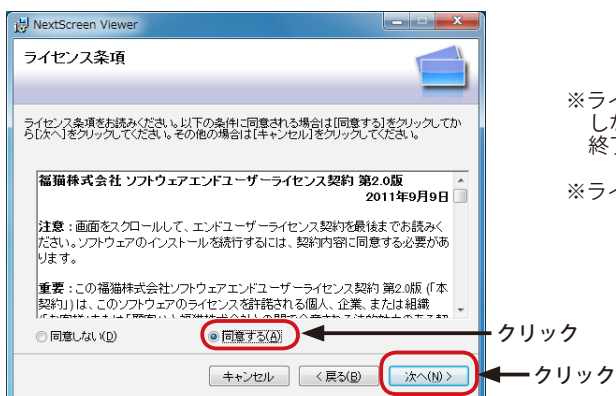


ビューワのインストール

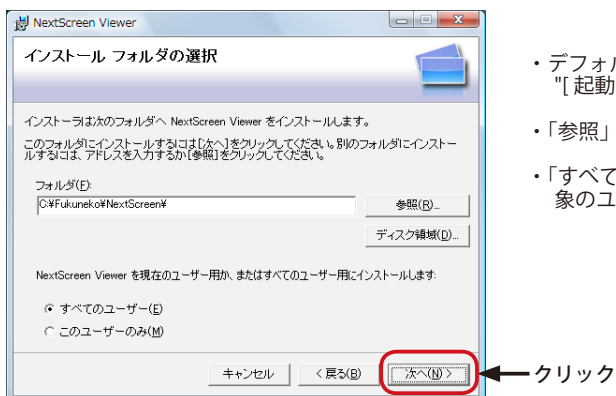
(4) 「NextScreen Viewer セットアップ ウィザード」が表示されたら、「次へ」ボタンをクリックします。



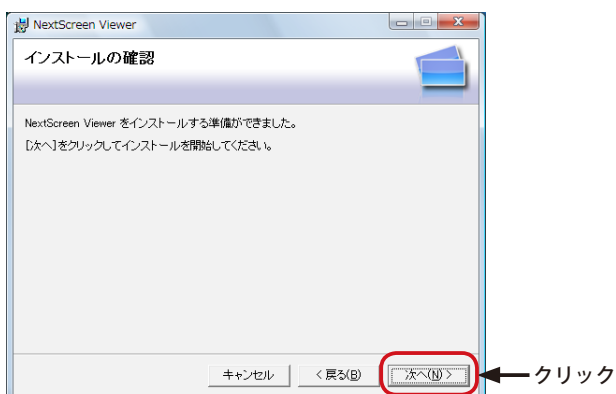
(5) 「ライセンス条項」が表示されたら、「同意する」ラジオボタンをクリックし、「次へ」ボタンをクリックします。



(6) 「インストールフォルダの選択」が表示されたら、フォルダを確認し「次へ」ボタンをクリックします。



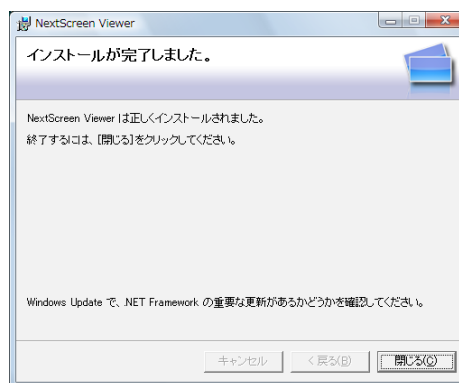
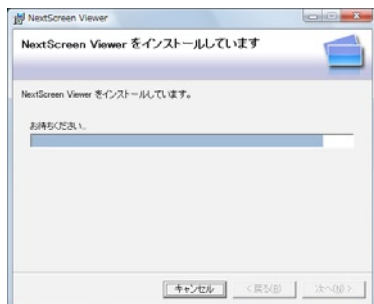
(7) 「インストールの確認」が表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。



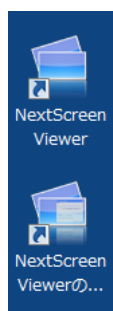
ビューワのインストール

- (8) 「NextScreen Viewer をインストールしています」が表示され、しばらくすると「インストールが完了しました」が表示されます。「閉じる」をクリックしてください。エディタのインストールは完了です。

インストール中



インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Viewer" と "NextScreen Viewer の設定" というショートカットアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Viewer」に登録されます。



ビューワ

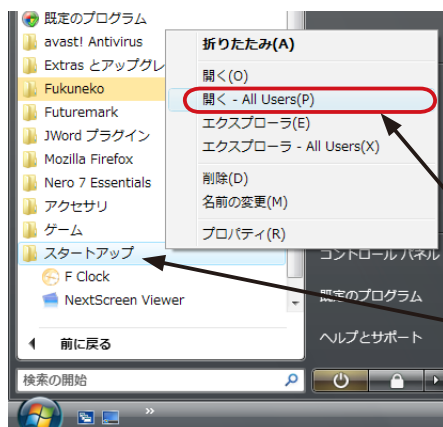
ビューワの設定

ビューワを自動起動させたくない場合

ビューワのインストーラは、Windows へログオン時にビューワを自動起動させるために、「スタートアップ」へショートカットアイコンを登録します。ビューワを自動起動させたくない場合は「スタートアップ」からショートカットアイコンを削除してください。

デフォルトでインストールした場合は、「スタートボタン」から「すべてプログラム」－「スタートアップ」を右クリックして、コンテキストメニューから「開く - All Users」を選んでください。

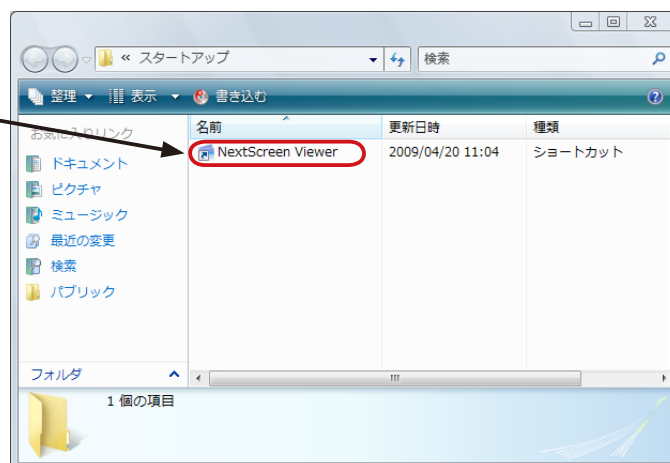
その後開いたフォルダから "NextScreen Viewer" のショートカットアイコンを削除してください。



削除

②選択

①右クリック

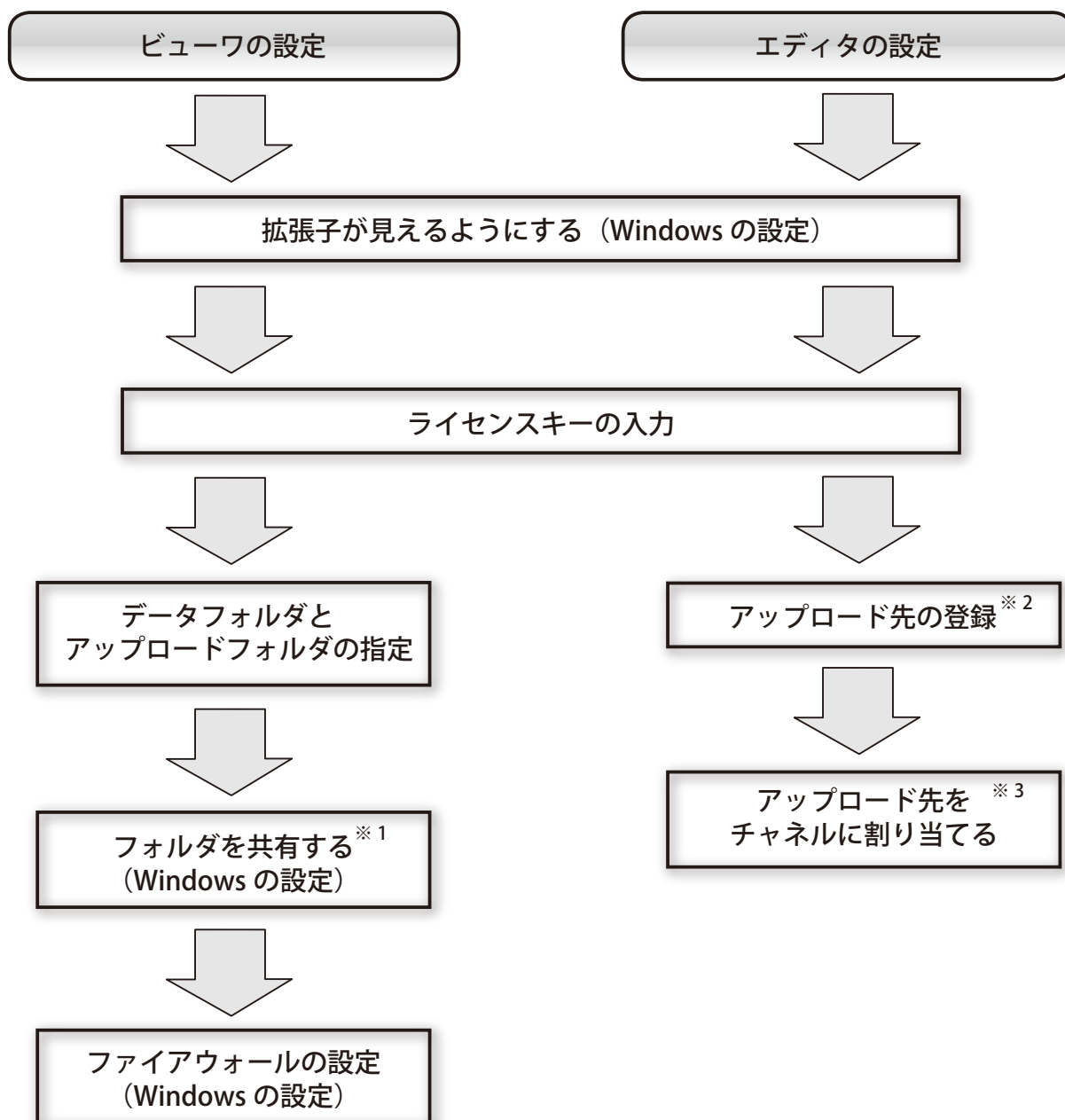


第 2 章 初期設定

第 2 章 初期設定

初期設定について

NextScreen を実際に使用するためには、以下の設定をする必要があります。



※ 1 ビューワをエディタと別の P C で動作させ、リモートでアップロードする場合に必要になります。

※ 2 ビューワをエディタと同じ P C で動作させる場合は必要ありません。

※ 3 MultiChannel Edition をご利用の場合に必要になります。

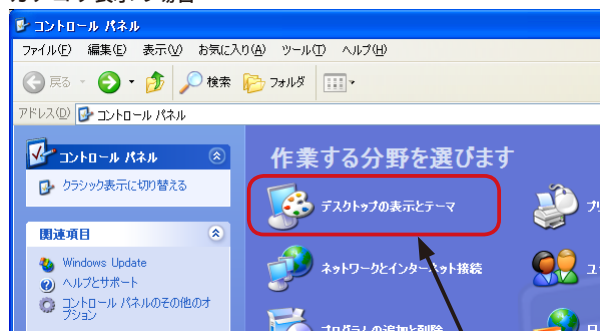
拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

Windows の初期設定では、ファイルの種類を表す拡張子が見えないようになっています。NextScreen を利用するにあたって、ファイルの拡張子が見えるように Windows を設定しておくことを推奨します。

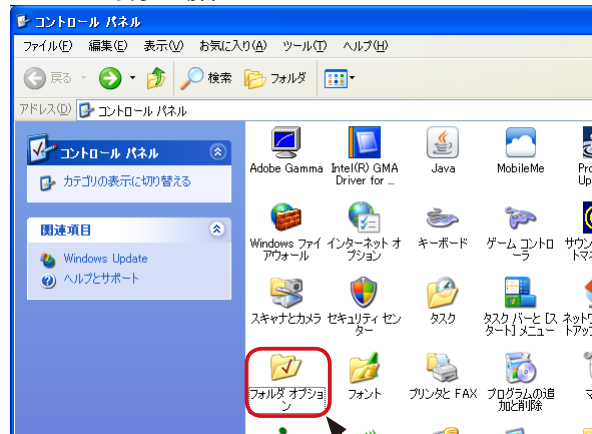
Windows XP の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、(カテゴリ表示の場合は「デスクトップの表示とテーマ」をクリックしてから)「フォルダオプション」をクリック（ダブルクリック）します。

カテゴリ表示の場合

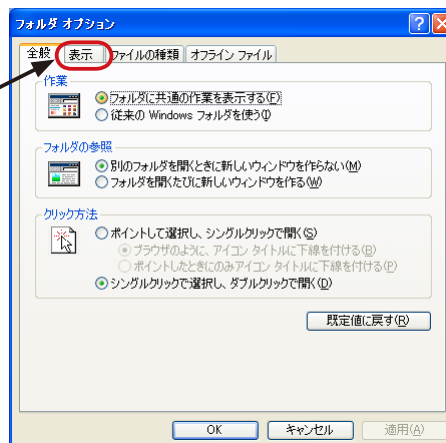


クラシック表示の場合



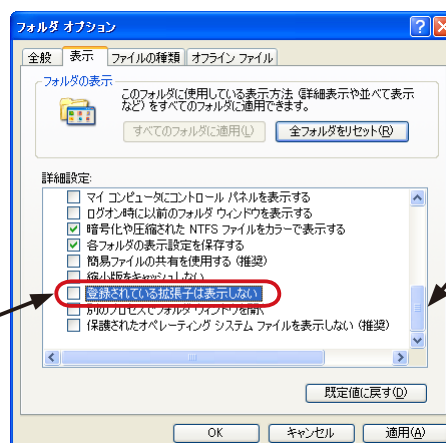
- (2) 「フォルダオプション」タブ「表示」をクリックします。

クリック



- (3) 「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックをはずします。最後にOKボタンをクリックして完了です。

チェックをはずす



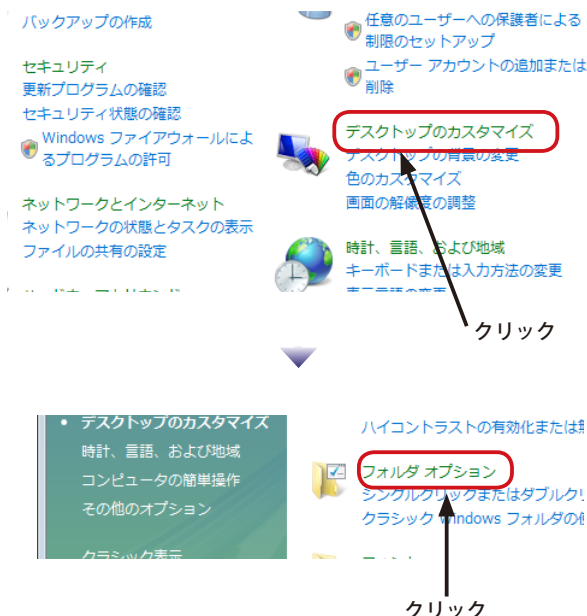
一番下へスクロール

拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

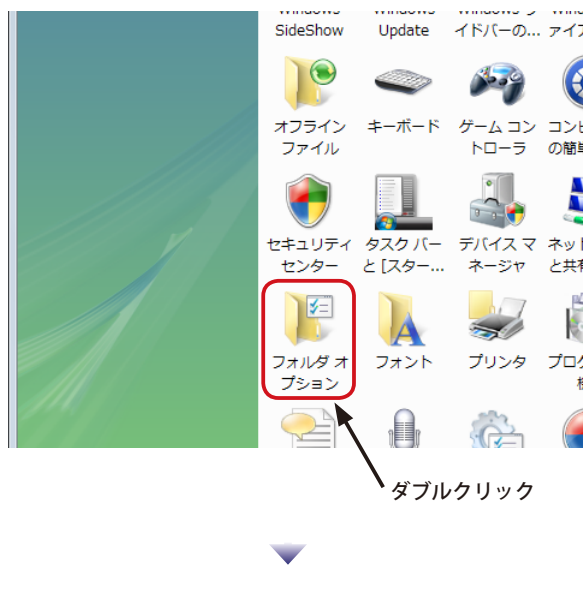
Windows Vista / 7 の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、（コントロールパネルホームからは「デスクトップのカスタマイズ」をクリックしてから）「フォルダオプション」をクリック（ダブルクリック）します。

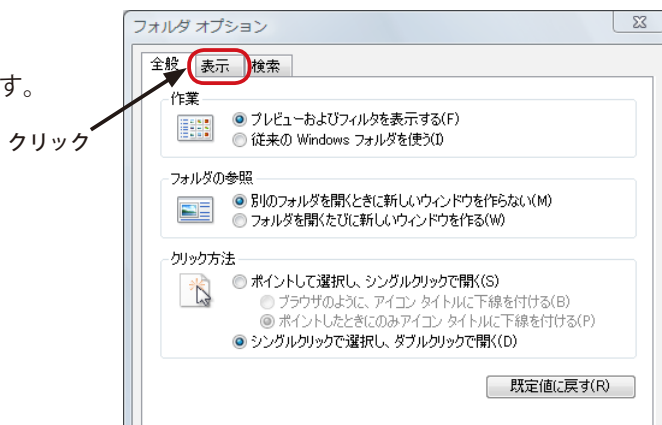
コントロールパネル ホームの場合



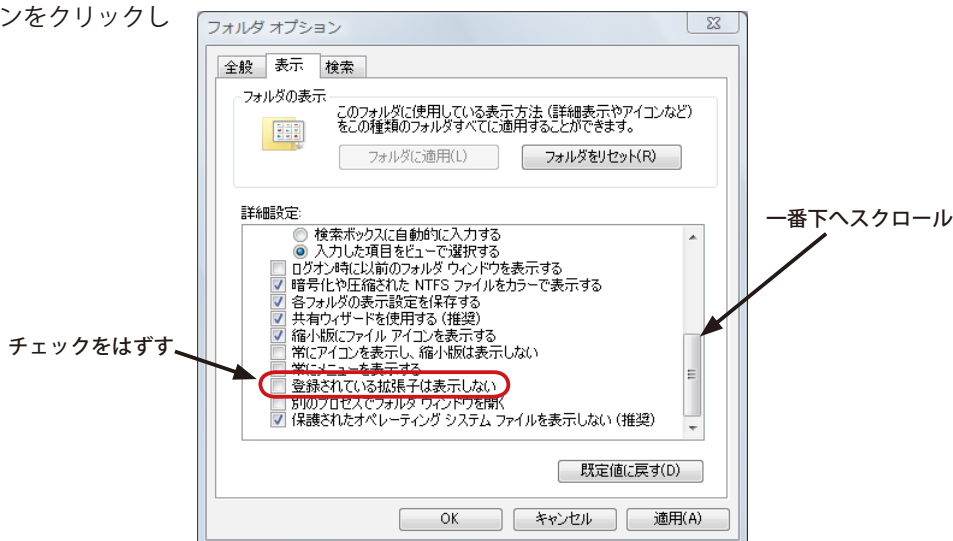
クラシック表示の場合



- (2) 「フォルダオプション」タブ「表示」をクリックします。



- (3) 「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックをはずします。最後にOKボタンをクリックして完了です。



ライセンスキーの入力

エディタの場合

NextScreen のエディタを最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen エディタの画面が表示されます。

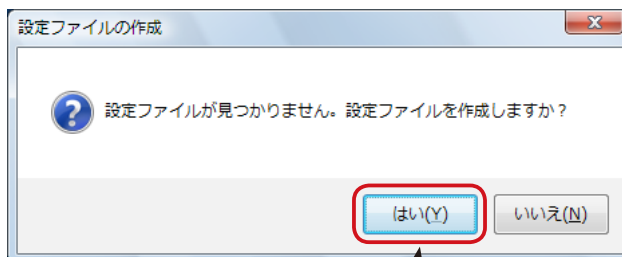
※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。

※エディタが MultiChannel Edition の場合、アップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録する必要があります。(Ver. 1.7.1 以降)

- (1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Editor" をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。



ダブルクリックで起動

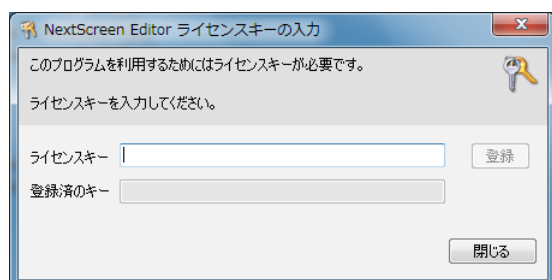


クリック

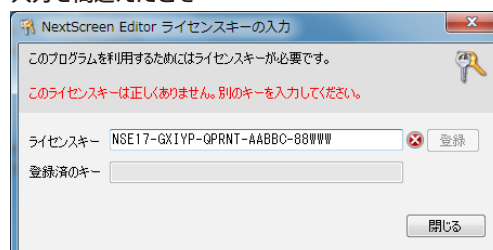
- (2) 「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。

Standard Edition を使用している場合は、「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。

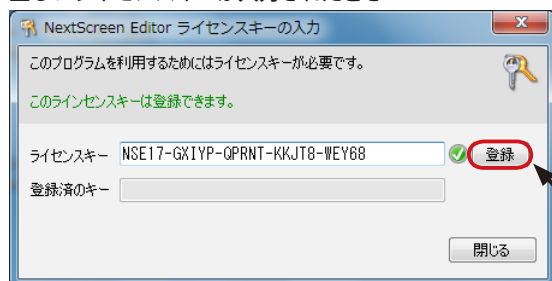
MultiChannel Edition の場合は、ビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。(次ページ参照)



入力を間違えたとき

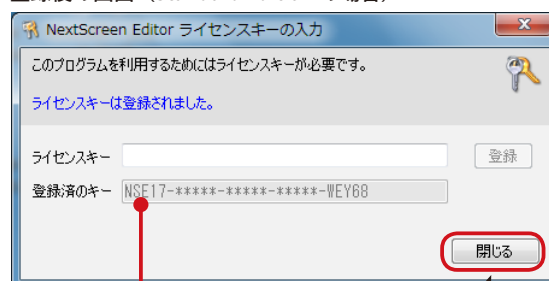


正しいライセンスキーが入力されたとき



クリック

登録後の画面 (Standard Edition の場合)



登録されたライセンスキー
(最初と最後の5桁のみ表示されます。)

クリック

エディタのライセンスキー例 (実際には使用できません)

NSE17-GAN7X-CPWBM-A9UCA-8KQJD

NSE から始まる 2 桁の数字

5 桁の英数字

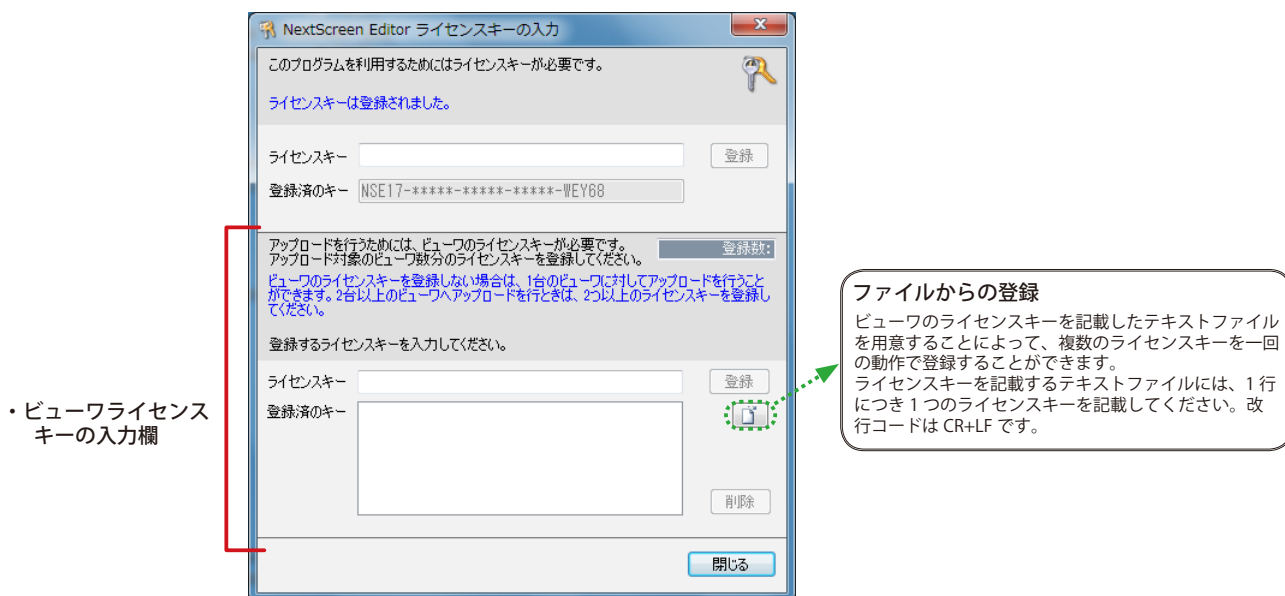
※試用版のライセンスキーは NSETR から始まります。

試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには
エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」→「ライセンスキーの入力」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

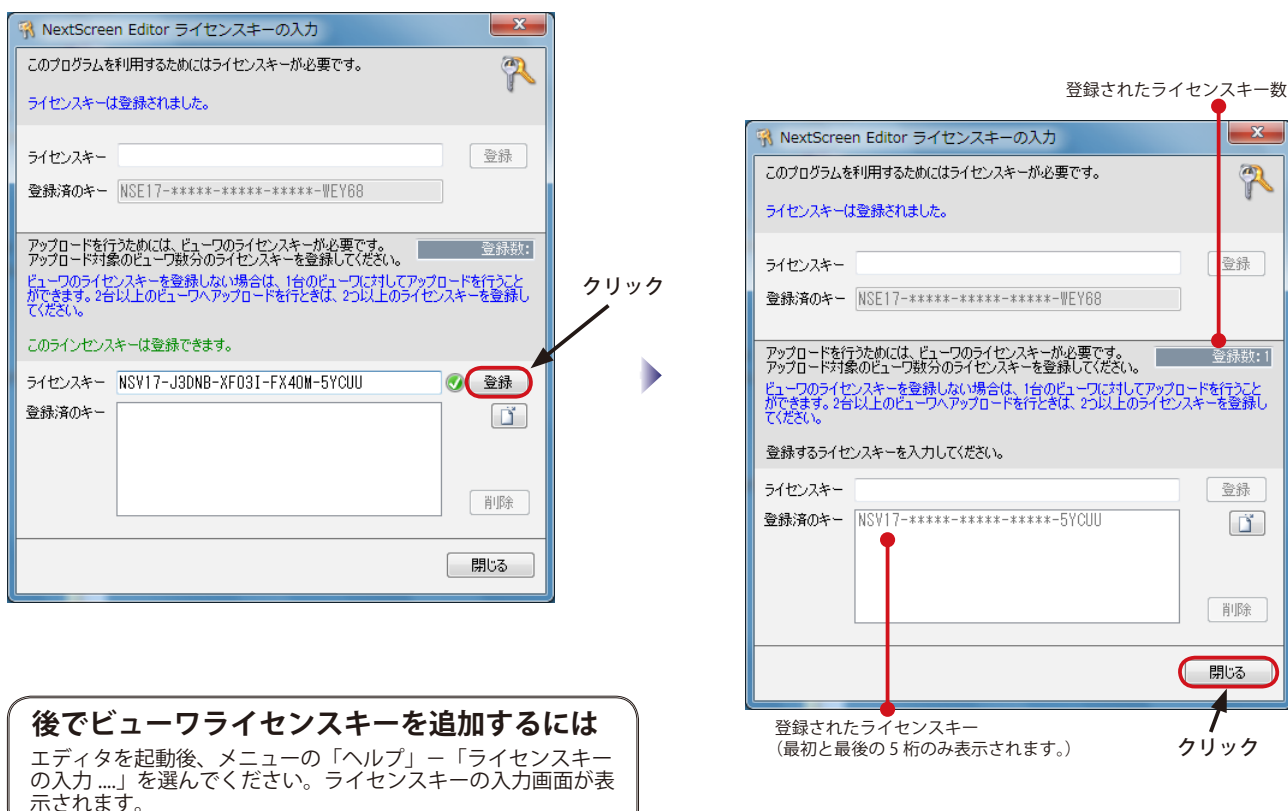
ライセンスキーの入力

エディタの場合

- (3) エディタのライセンスキーを登録すると、MultiChannel Edition の場合はビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。ここでは、エディタからアップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録します。ここでビューワのライセンスキーを登録しない場合は、アップロードできるビューワの数は1つになります。



- (4) 表示されたビューライセンスキーの入力欄に正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
- 入力と登録ボタンのクリックを繰り返すことによって複数のビューライセンスキーを登録できます。登録されたライセンス数は、「登録数」の表示で確認できます。
- 必要な数のライセンスキーを登録後、「閉じる」ボタンをクリックして画面を閉じます。(エディタが起動します。)



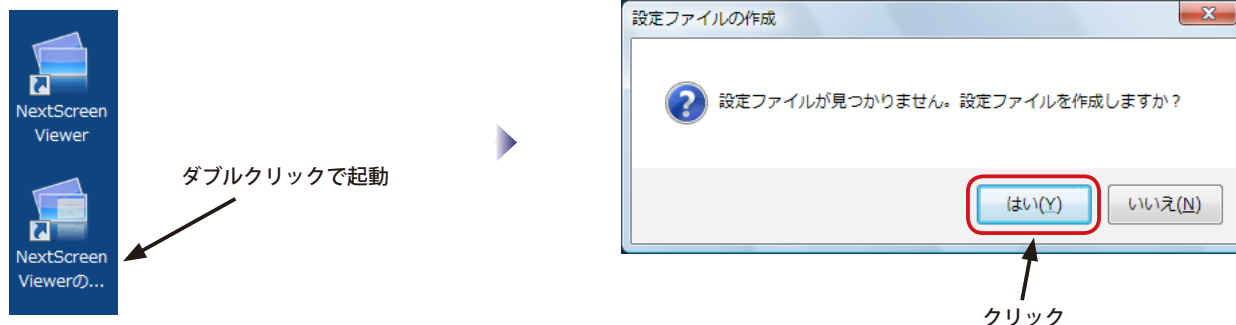
ライセンスキーの入力

ビューワの場合

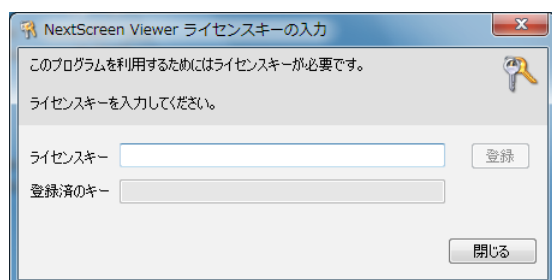
NextScreen のビューワまたはビューワの設定を最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen の画面が表示されます。

※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。

- (1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定" をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。



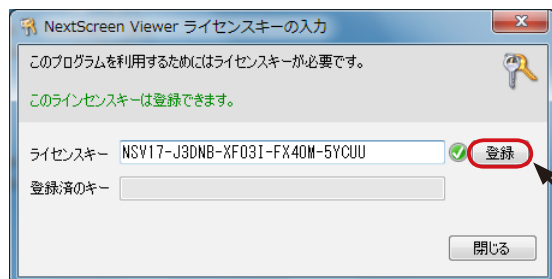
- (2) 「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。ビューワの設定画面（またはビューワの画面）が表示されます。



※ビューワとビューワの設定で表示される「ライセンスキーの入力」画面は同じものです。



正しいライセンスキーが入力されたとき



ビューワのライセンスキー例（実際には使用できません）

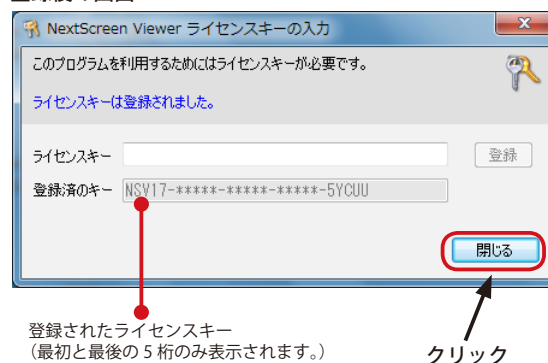
NSV17-WBRNW-BTE84-73J62-C7QYP

↑
NSV から始まる 2桁の数字

↑
5桁の英数字

※試用版のライセンスキーは NSVTR から始まります。

登録後の画面



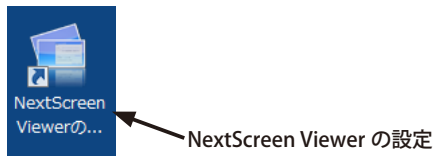
登録されたライセンスキー
(最初と最後の5桁のみ表示されます。)

試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには
「NextScreen Viewer の設定」を起動し、画面右下の「ライセンスキーの入力 ...」をクリックしてください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）

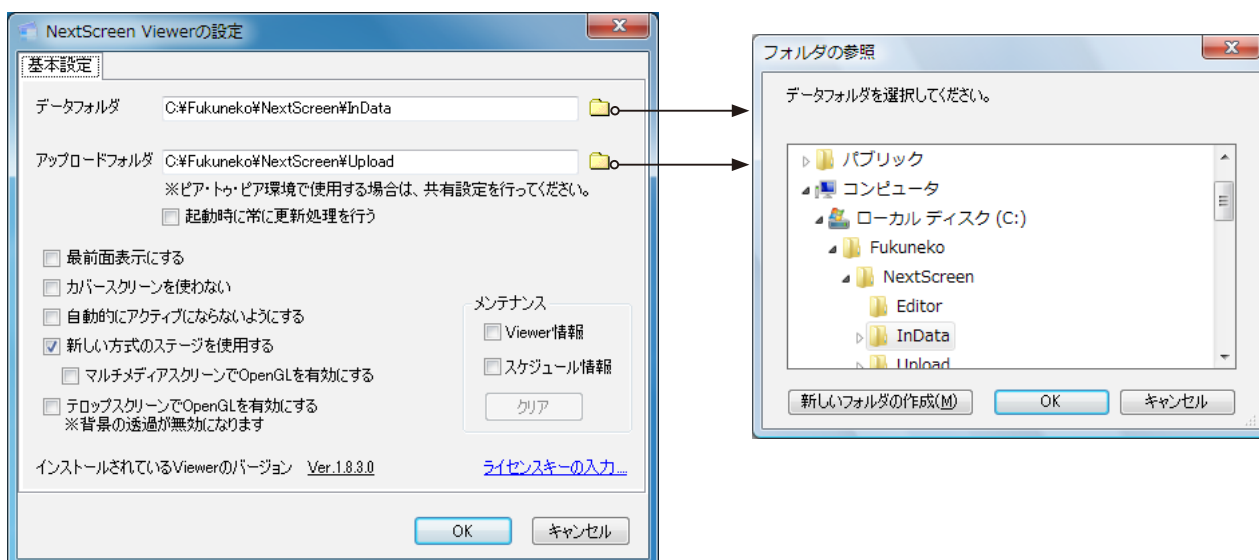
NextScreen のビューワを使用する前に、データフォルダとアップロードフォルダを指定する必要があります。通常はデフォルト値で問題ありませんが、必要に応じて希望のフォルダを指定できます。

- (1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定" をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。



NextScreen Viewer の設定

- (2) 「NextScreen Viewer の設定」画面のデータフォルダ、およびアップロードフォルダを確認します。変更する必要がある場合は、フォルダへのフルパスを入力するか、フォルダアイコン（) をクリックして表示される「フォルダの参照」でフォルダを選択してください。フルパスを入力するときは、そのフォルダが存在するかどうかを確認してから入力してください。
- データフォルダとアップロードフォルダは別のフォルダを指定してください。



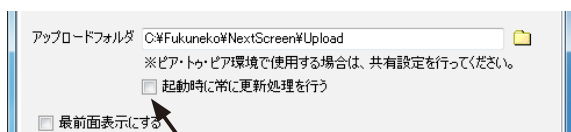
- (3) 「OK」 ボタンをクリックすると設定は完了です。

ビューワとエディタを別の PC で動作させる場合は、アップロードフォルダの場所をメモしておくことをお奨めします。

※データフォルダ：NextScreen で必要な様々なデータが格納されます。ビューワとエディタを同一 PC で動作させる場合はビューワとエディタは同じデータフォルダを指定する必要があります。ビューワが起動時にデータフォルダを見つけることができない場合、ビューワは直ちに終了します。

※アップロードフォルダ：別の PC で動作するエディタがデータをアップロードするときに使用します。ビューワとエディタを別 PC で動作させ、リモートでアップロードする場合は、ここで指定したフォルダに対してネットワークの「共有」設定をする必要があります。

ビューワのバージョンが 1.7.0.7 以降の場合は、アップロードフォルダに UNC（ネットワーク上のパス）を指定することができます。また、「起動に常に更新処理を行う」にチェックを入れた場合は、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。この機能は Windows Embedded などドライブプロテクトのような機能が有効の際に、データをネットワーク上に保存しておくという運用等において使用します。



起動に常に更新処理を行う時にチェックを入れる

※ UNC を使用するときは、ビューワを動作させるコンピュータとユーザーがそのネットワークパスにアクセスできるように設定してください。

※詳しくは「第9章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

※ビューワのバージョンが 1.7.0.6 以前の場合は、アップロードフォルダに UNC を指定するとコンテンツの更新が正常に動作しないことがあります。また、起動時にアップロードフォルダが見つからない場合に、ビューワが異常終了します。

フォルダの共有（ビューワ）

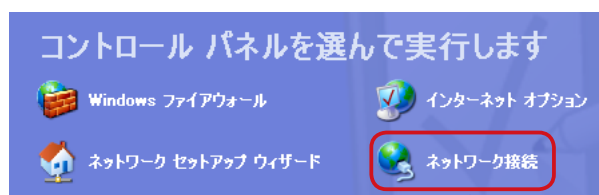
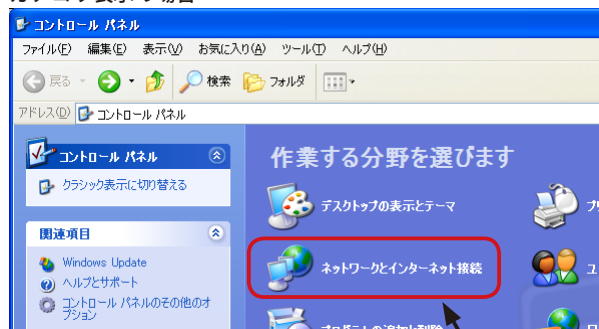
ビューワとエディタを別のPCで動作させ、リモートからデータをアップロードする使い方をする場合、ビューワが動作するPCでフォルダを共有する必要があります。

※ビューワとエディタを同じPCで動作させる場合は共有の設定の必要はありません。

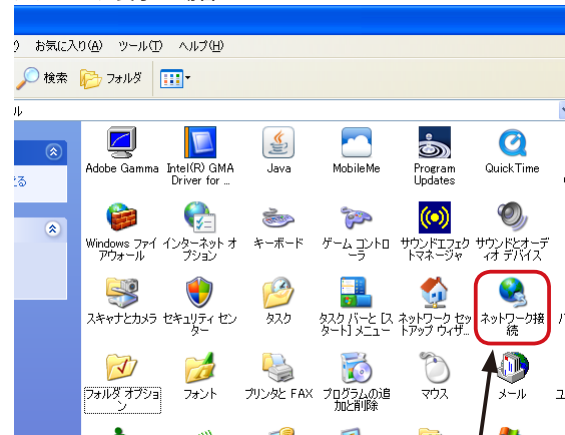
Windows XP の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、(カテゴリ表示の場合は「ネットワークとインターネット接続」をクリックしてから)「ネットワーク接続」をクリック（ダブルクリック）します。

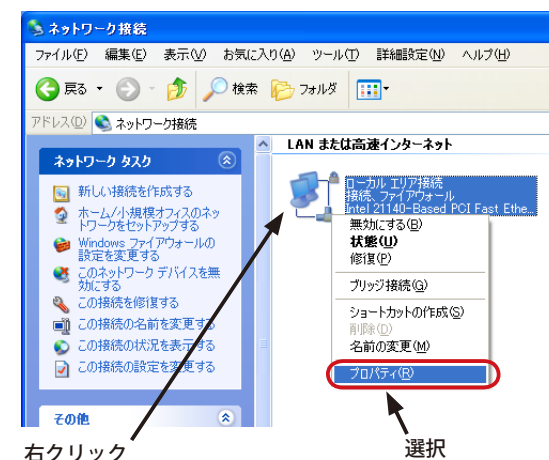
カテゴリ表示の場合



クラシック表示の場合

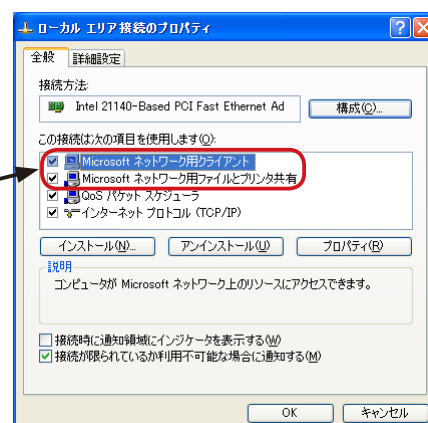


- (2) 表示されているネットワーク接続（通常は「ローカルエリア接続」）を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「プロパティ」を選びます。



- (3) 「(ローカルエリア) 接続のプロパティ」画面で、「Microsoft ネットワーククライアント」と「Microsoft ネットワーク用ファイルとプリンタ共有」にチェックが入っていることを確認します。もし、チェックが入っていなければ両方にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。

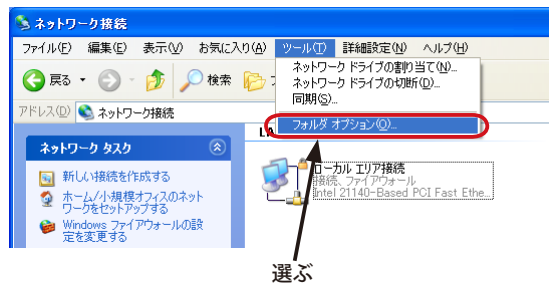
チェックを入れる



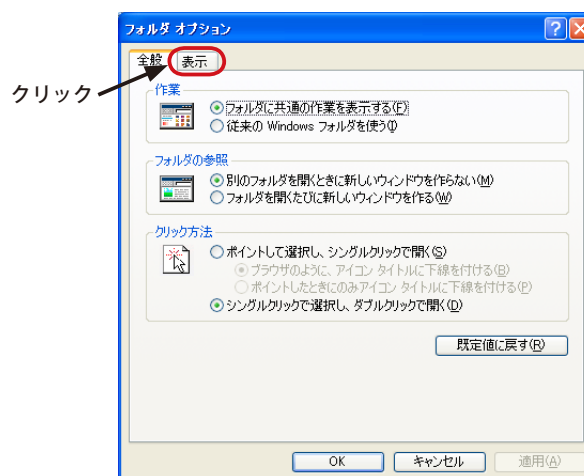
フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

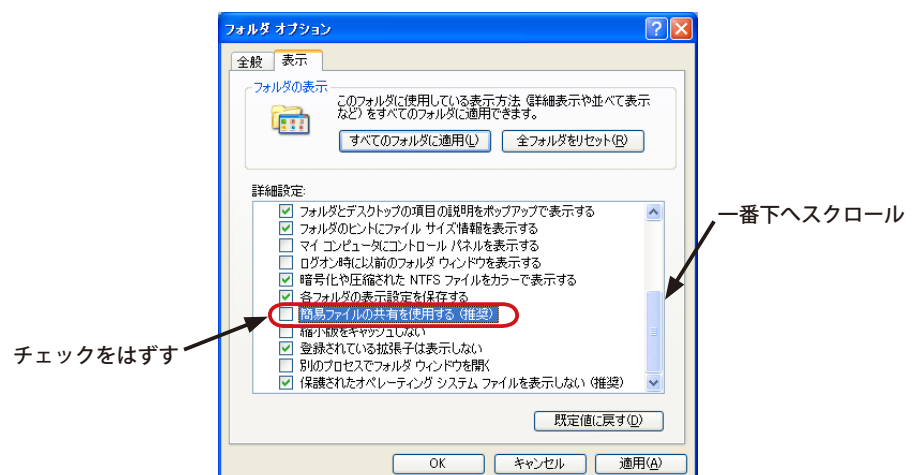
(4) 「ネットワーク接続」の画面（エクスプローラでも同じ）で、メニューの「ツール」－「フォルダオプション」を選びます。



(5) 「フォルダオプション」が開いたら、タブの「表示」をクリックします。



(6) 「詳細設定」を一番下までスクロールし、「簡易ファイルの共有を使用する（推奨）」のチェックをはずします。「OK」ボタンをクリックし、画面を閉じます。

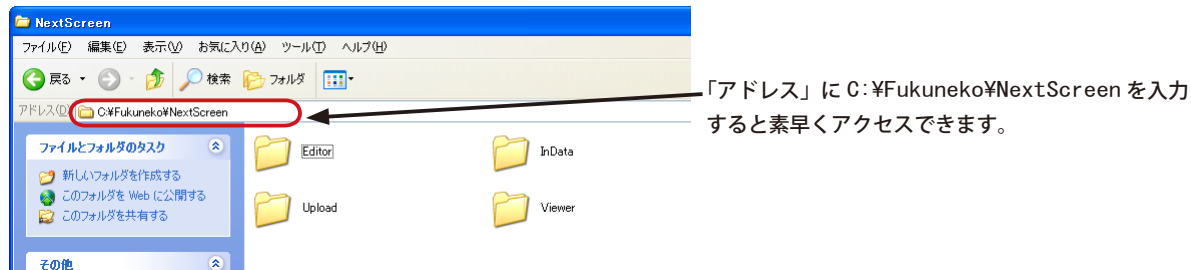


フォルダの共有（ビューワ）

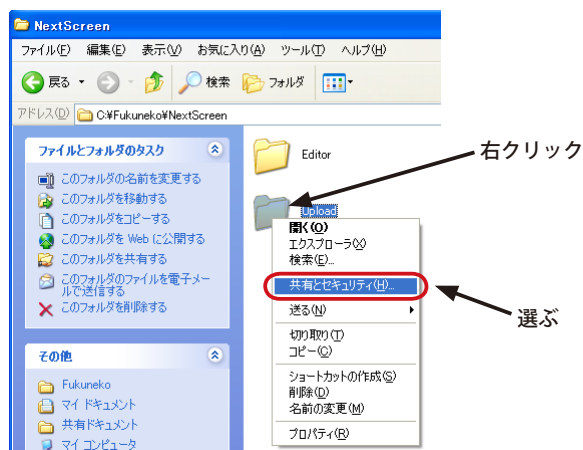
Windows XP の場合

- (7) 「マイ コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが"C:\¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload"の場合、一つ上のフォルダは、"C:\¥Fukuneko¥NextScreen"になります。

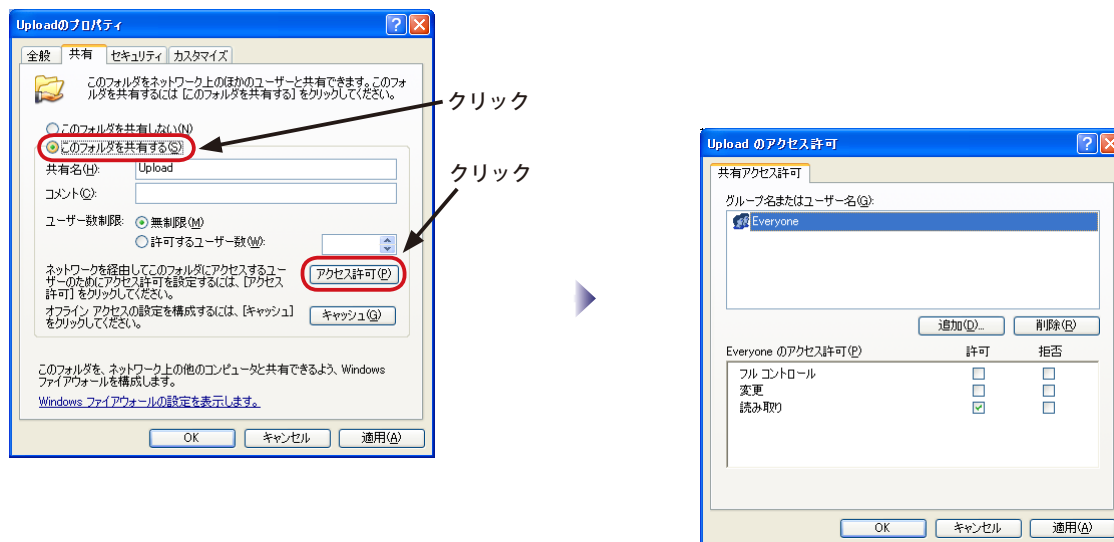
一つ上のフォルダを開いた状態



- (8) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「共有とセキュリティ」を選びます。



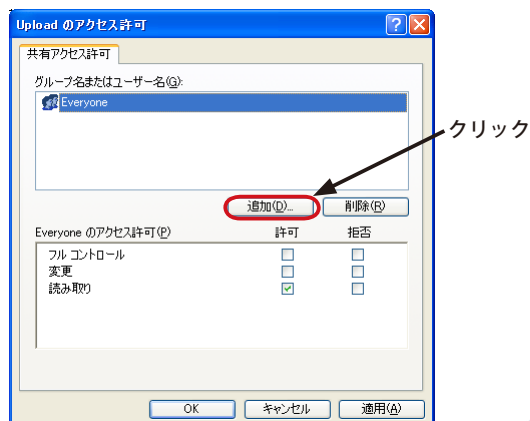
- (9) 表示されるフォルダのプロパティで「フォルダを共有する」をクリックし、次に「アクセス許可」ボタンをクリック



フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

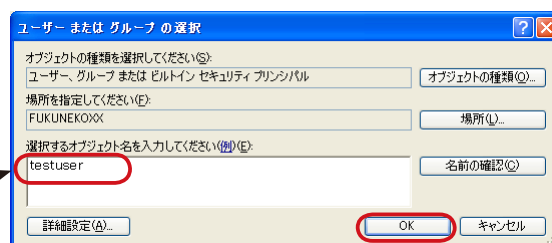
(10)「アクセス許可」画面の追加ボタンをクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

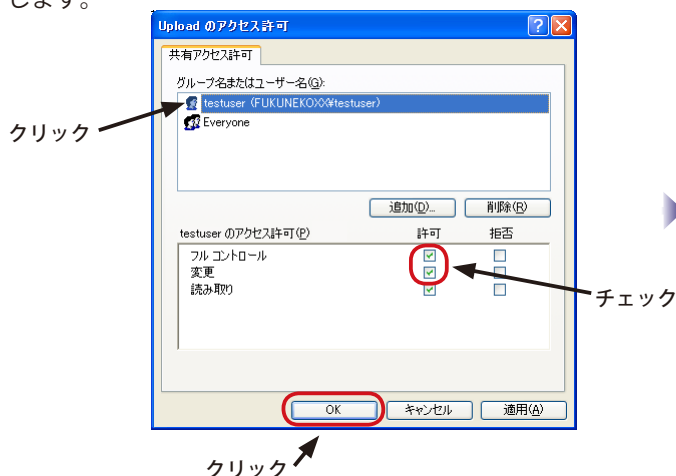
(11)「ユーザーまたはグループの選択」の入力欄に、共有で使用するユーザー名を入力してください。トラブルを避けるために現在ログオンしているユーザー名を使用することをお奨めします。入力したら「OK」ボタンをクリックします。

入力



クリック

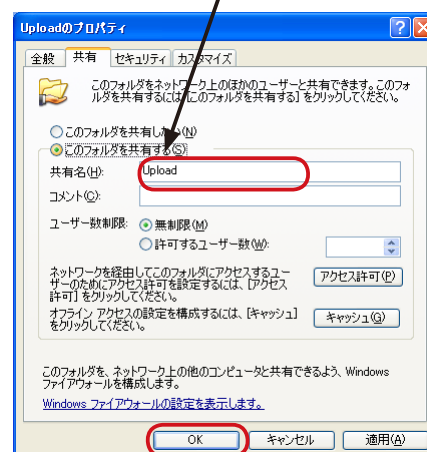
(12)「アクセス許可」にユーザーが追加されますので、そのユーザーを選択（クリック）し、「フルコントロール」と「変更」にチェックを入れてください。そして「OK」ボタンをクリックします。



チェック

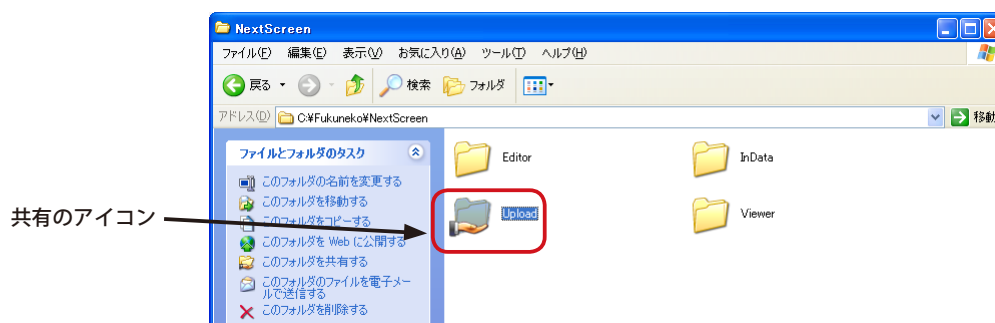
クリック

共有名を確認しておきます。



クリック

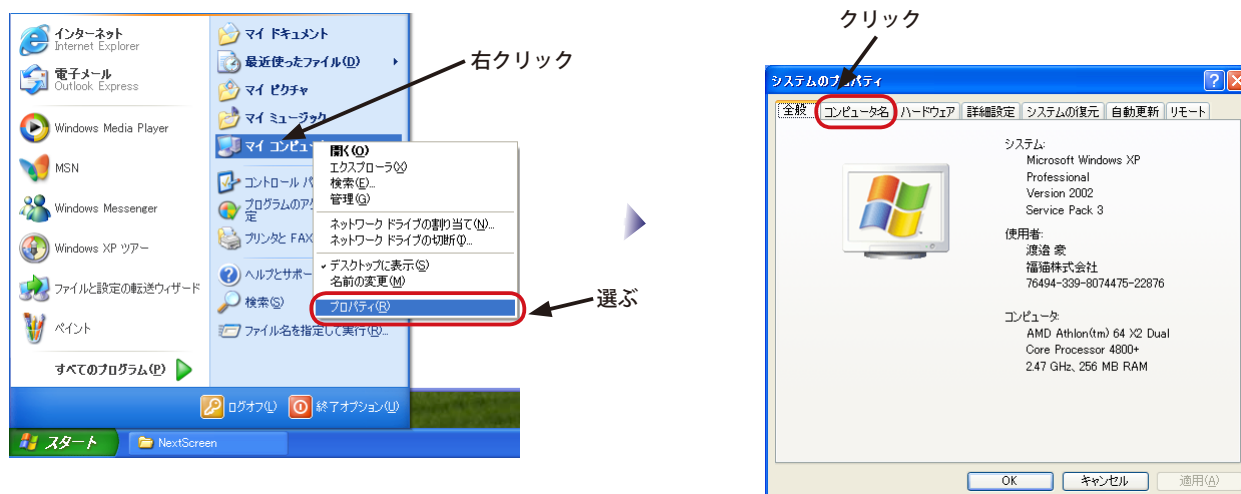
(13)「アップロードフォルダ」が共有のアイコンに変わります。



フォルダの共有（ビューワ）

Windows XP の場合

- (14) ビューワのコンピュータ名を確認します。ここで確認した内容がエディタの設定で必要になります。
 「スタート」ボタンのメニューの「マイコンピュータ」を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「プロパティ」を選びます。
 「システムのプロパティ」が表示されるので、「コンピュータ名」タブをクリックします。

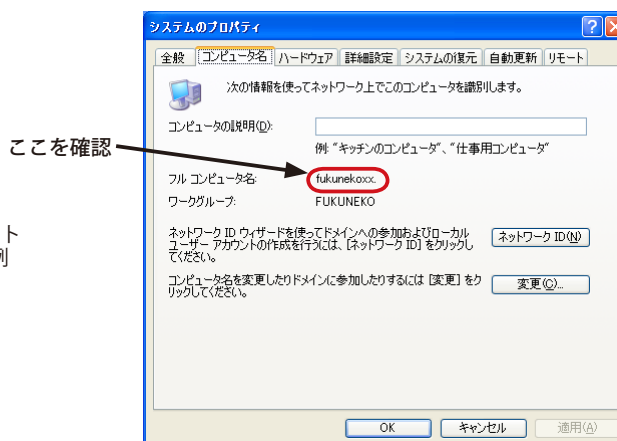


- (15) コンピュータ名の欄でコンピュータ名を確認します。（この例では、"fukunekox" になっています。）

※ Windows では、「¥¥[コンピュータ名]¥¥[共有名]」の形式でネットワーク上の共有フォルダへアクセスすることができます。この例では、次の形式になります。

¥¥fukunekox¥¥Up|oad

これを UNC と呼びます。

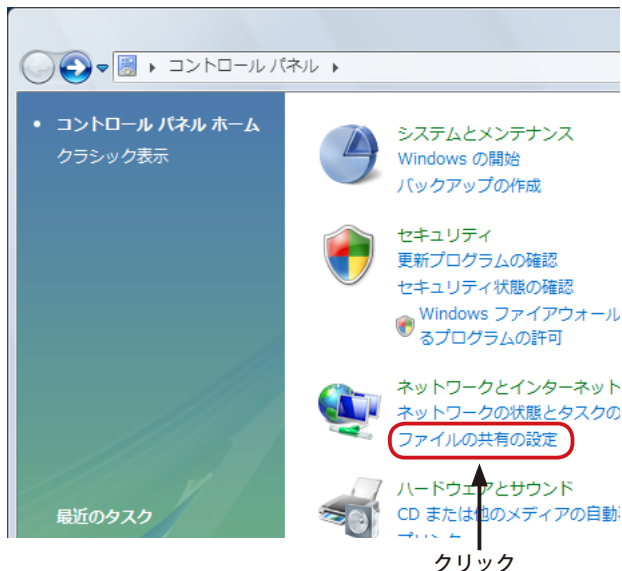


フォルダの共有（ビューワ）

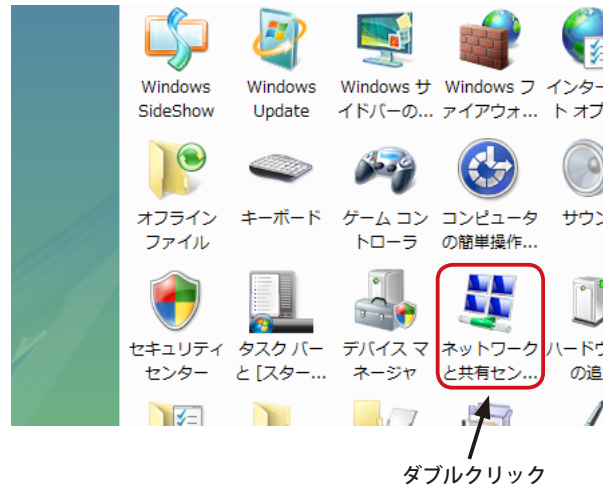
WindowsVista の場合

- (1) 「コントロールパネル」を開き、「ファイル共有の設定」（クラシック表示の場合は「ネットワークと共有センター」）をクリック（ダブルクリック）します。

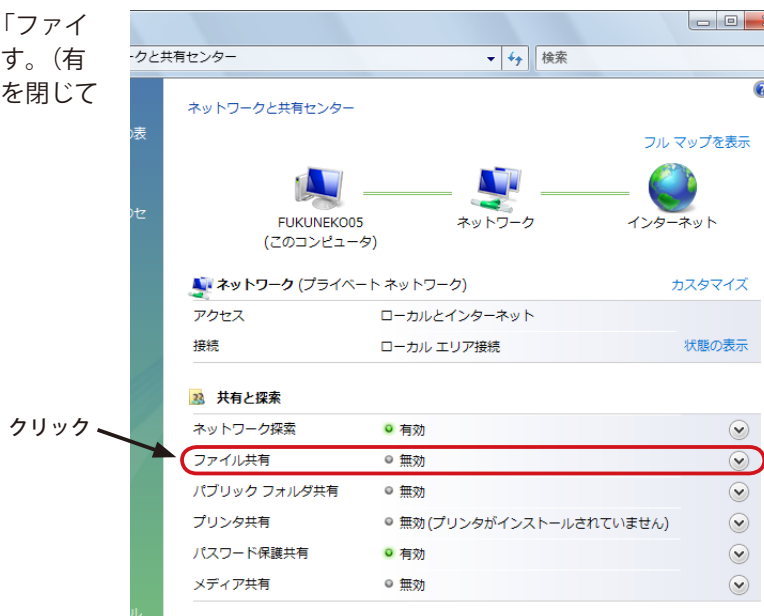
コントロールパネル ホームの場合



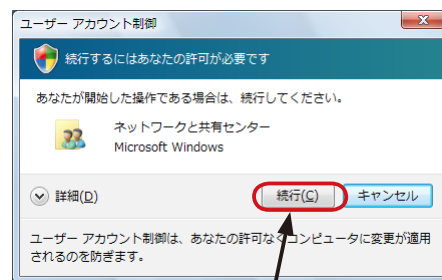
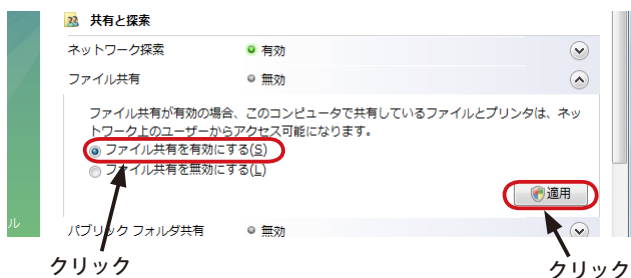
クラシック表示の場合



- (2) 「ネットワークと共有センター」が開きます。「ファイル共有」が無効になっていたら、クリックします。（有効のときはクリックの必要はありません。画面を閉じてください。）



- (3) 「ファイル共有を有効にする」をクリックし、「適用」ボタンをクリックします。「ユーザーアカウント制御」が表示されたら「続行」をクリックします。

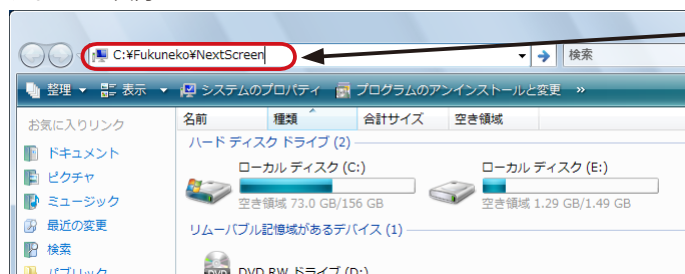


フォルダの共有（ビューワ）

WindowsVista の場合

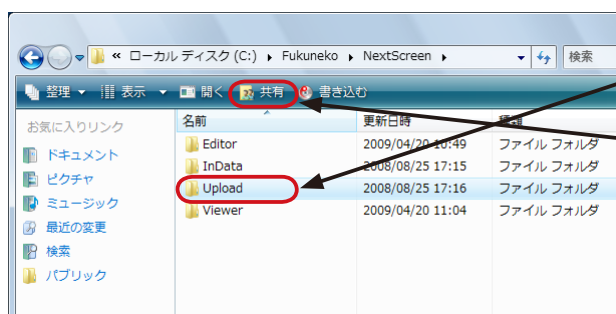
- (4) 「コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:\¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:\¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

アドレスを入力



C:\¥Fukuneko¥NextScreen を入力すると素早くアクセスできます。

- (5) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）をクリックして選択した状態で、「共有」をクリックします。



選ぶ

クリック

- (6) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。「ユーザーアカウント制御」が表示されるので、「続行」をクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

確認

クリック

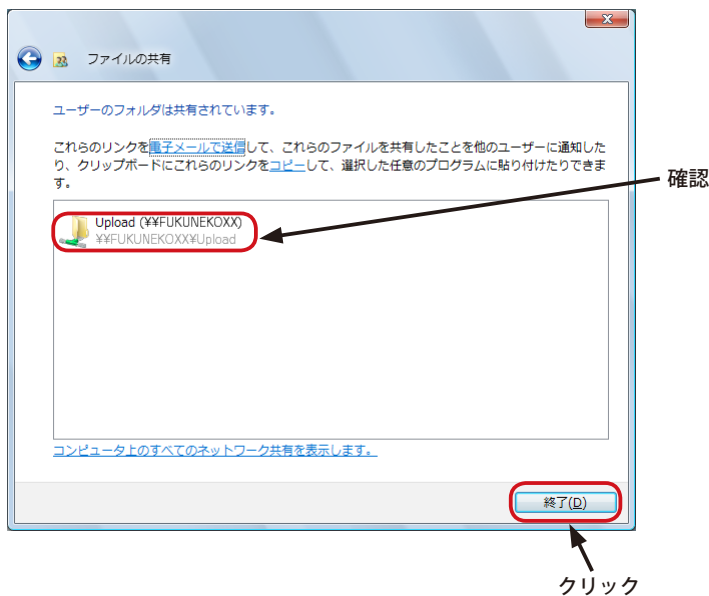


クリック

フォルダの共有（ビューワ）

Windows Vista の場合

(7) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用するので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。

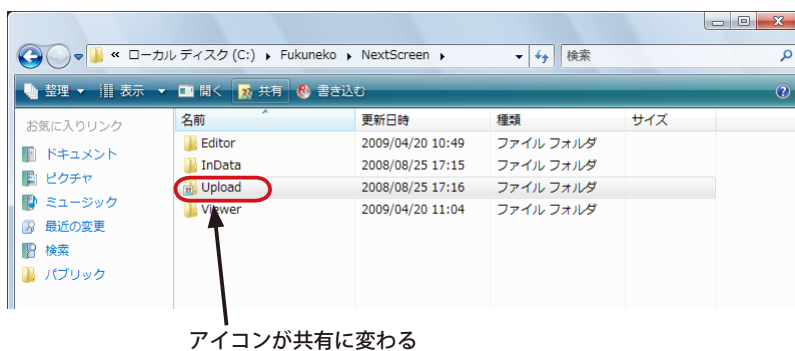


※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

¥¥FUKUNEK0XX¥Upload

この場合、"FUKUNEK0XX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

(8) "Upload" フォルダが共有のアイコンに変わります。

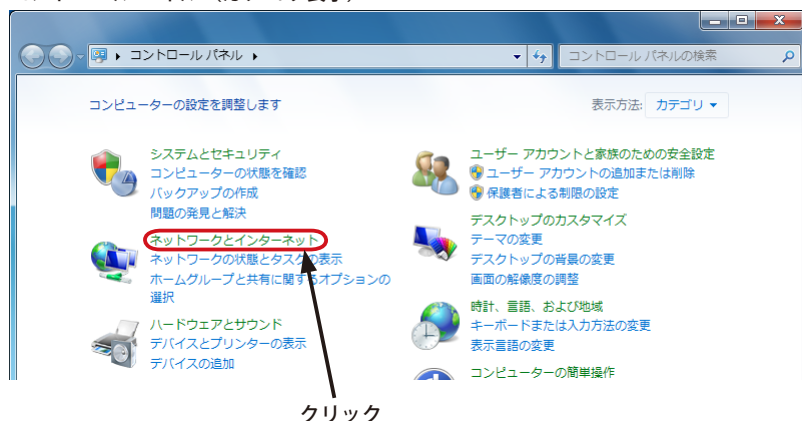


フォルダの共有（ビューワ）

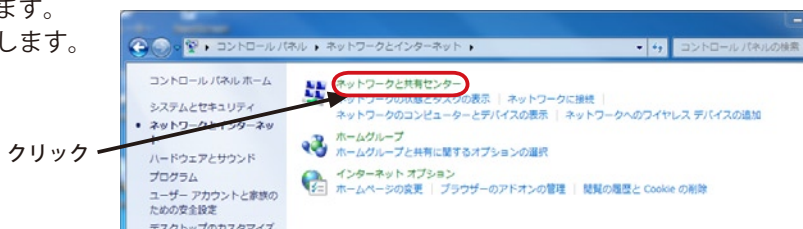
Windows 7 の場合

(1) 「コントロール パネル」を開き、「ネットワークとインターネット」をクリックします。

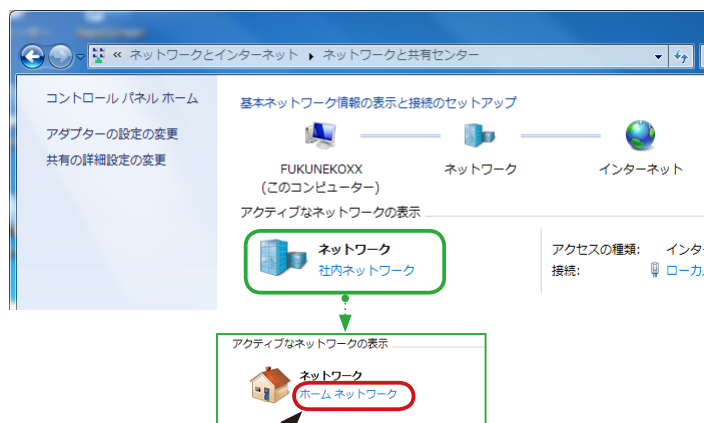
コントロール パネル（カテゴリ表示）



(2) 「ネットワークとインターネット」が開きます。
「ネットワークと共有センター」をクリックします。



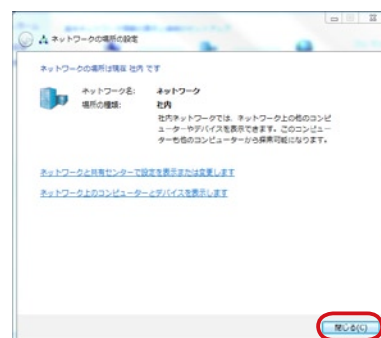
(3) 「アクティブなネットワークの表示」の「ネットワーク」が「社内ネットワーク」になっていなければ、「ホームネットワーク」(または「パブリックネットワーク」) をクリックします。



もし「ネットワーク」が
「社内ネットワーク」でな
ければクリック

※社内ネットワークに切り替えます。

「社内ネットワーク」をクリック

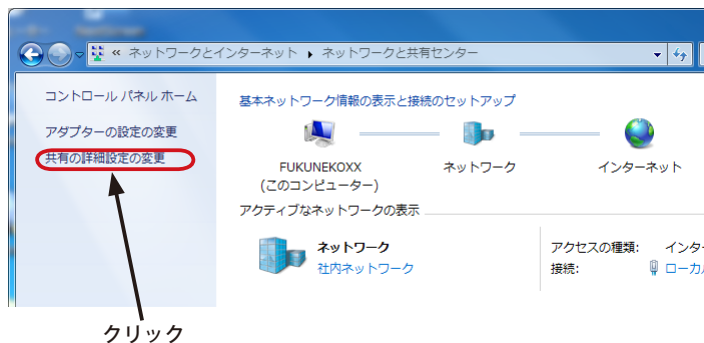


クリック

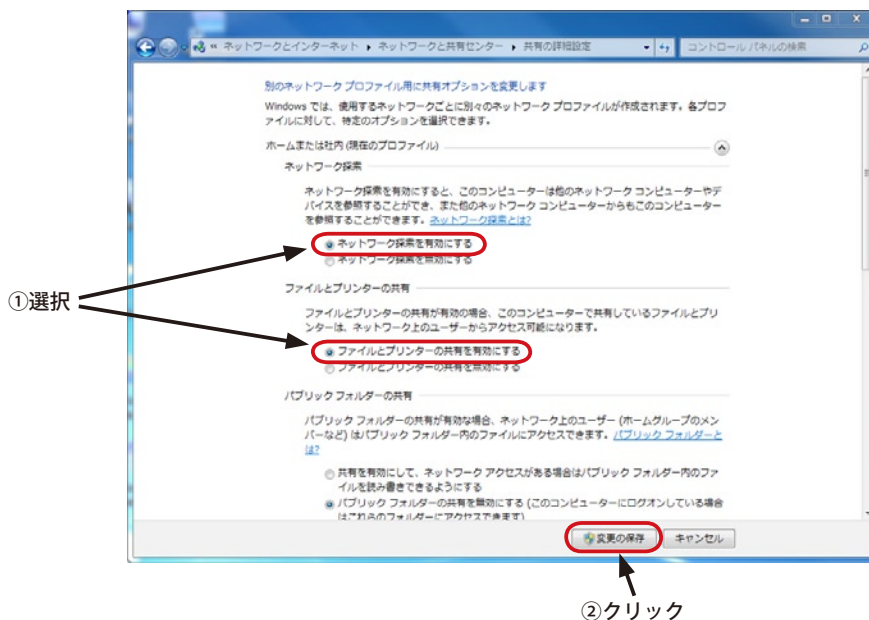
フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(4) 「ネットワークと共有センター」で、「共有の詳細設定の変更」をクリックします。



(5) 「共有と詳細設定」が開きます。「ネットワーク検索を有効にする」と「ファイルとプリンタの共有を有効にする」を選択し、「変更の保存」ボタンをクリックして画面を閉じます。



(6) 「コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:\¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:\¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

アドレスを入力

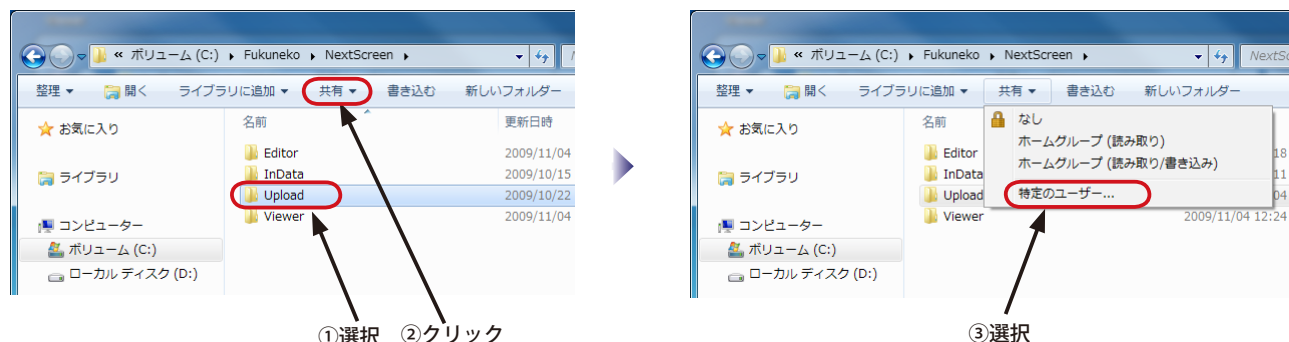


C:\¥Fukuneko¥NextScreen を入力すると素早くアクセスできます。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

- (7) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）をクリックして選択した状態で、「共有」をクリックします。表示されるドロップダウンメニューの「特定のユーザー」を選択します。

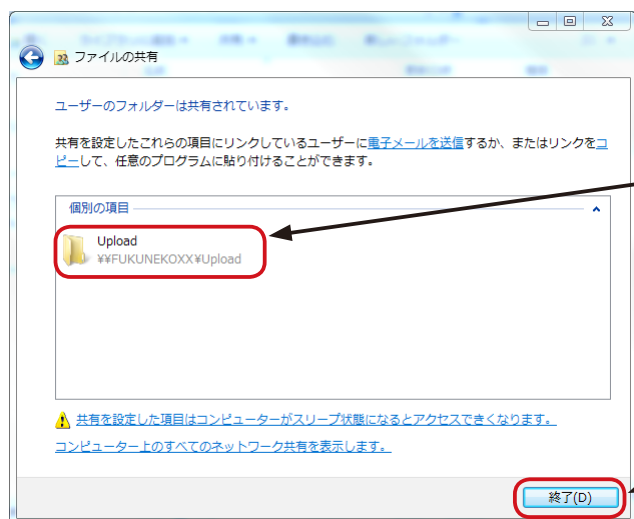


- (8) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

- (9) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用するしますので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。



※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

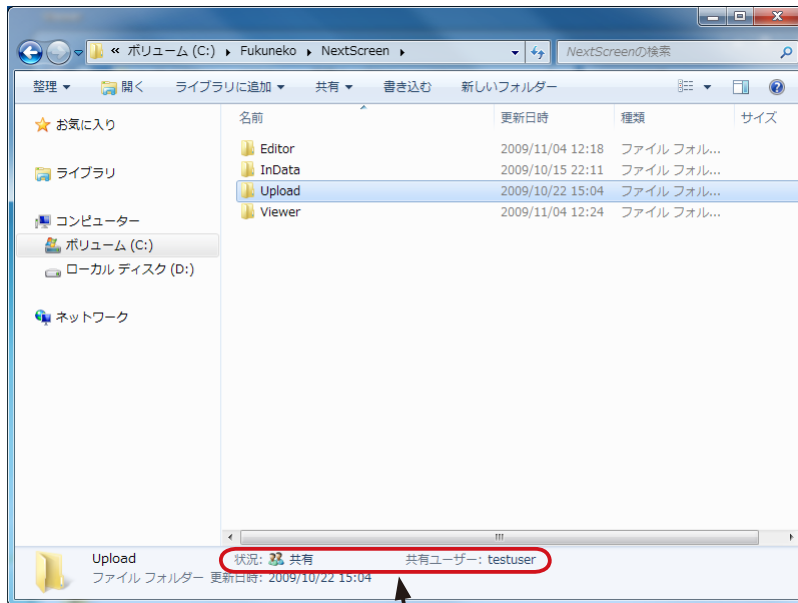
¥¥FUKUNEKOOX¥Upload

この場合、"FUKUNEKOOX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(10)"Upload" フォルダを選択したとき、画面下部の表示内容が「共有」になります。



状況が「共有」になる

※ Windows 7 には「ホームグループ」という機能があり、ここで説明したのとは異なる共有設定を行なうことができます。NextScreen は「ホームグループ」による共有でも使用することも可能です。「ホームグループ」による共有設定については Windows 7 のマニュアル等を参考にしてください。

※ Windows がドメインに参加している場合の設定についてはネットワーク管理者へ問い合わせてください。

ファイアウォールの設定（ビューワ）

ビューワはアップロードを受け付けるため、独自のサーバーを起動します。Windows のファイアウォールを有効にしていると、アップロードができなくなります。ここでは、簡単なファイアウォールの設定方法を記載します。サードパーティ製のファイアウォールを使用している場合はそのマニュアルに従って設定してください。また、NextScreen は Windows 標準のファイアウォール環境のみ動作確認を行なっています。

Windows XP の場合

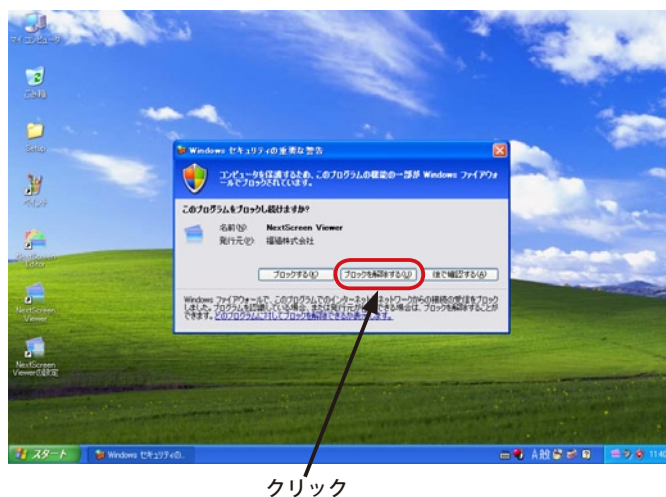
- (1)NextScreen のビューワを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Viewer です。）



- (2)NextScreen ビューワの画面（カバースクリーン）が表示されます。マウスポインタは砂時計表示です。キーボード左上の「esc」キーを押して、ビューワを終了させます。ビューワが終了しないときは画面をクリックして、ビューワをアクティブにしてください。その後もう一度「esc」キーを押してください。



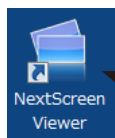
- (3)「Windows セキュリティの重要な警告」が画面上に表示されています。「ブロックを解除する」ボタンをクリックしてください



ファイアウォールの設定（ビューワ）

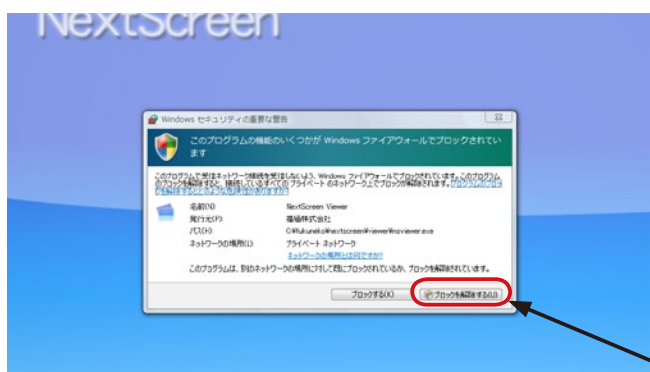
Windows Vista / 7 の場合

- (1) NextScreen のビューワを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Viewer です。）

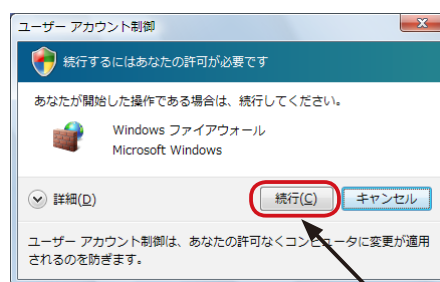


ダブルクリック

- (2) すぐに「Windows セキュリティの重要な警告」が表示されます。「ブロックを解除する」ボタン（Windows 7 の場合は「アクセスを許可する」ボタン）をクリックしてください。「ユーザーアカウント制御」が表示されますので、「続行」ボタンをクリックしてください。（Windows 7 は表示されません。）



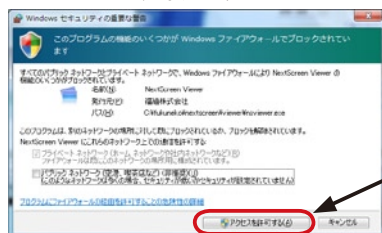
クリック



※ Windows 7 では表示されません。

クリック

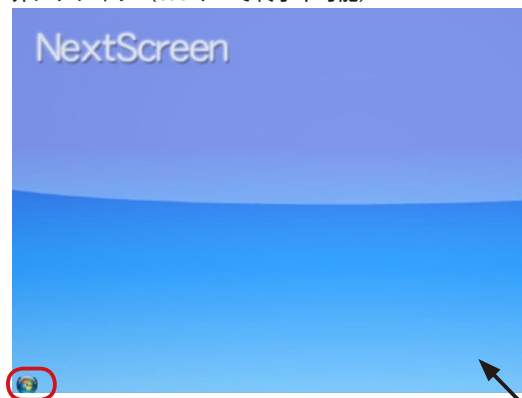
Windows 7 のダイアログ



クリック

- (3) ビューワを終了させるためには、キーボード左上の「esc」キーを押します。下図左のように左下に Windows ボタンが表示されているときは、ビューワがアクティブになっていないため終了できません。マウスポインタは見えませんが、画面を左クリックしてビューワをアクティブにしてから「esc」キーで終了させてください。

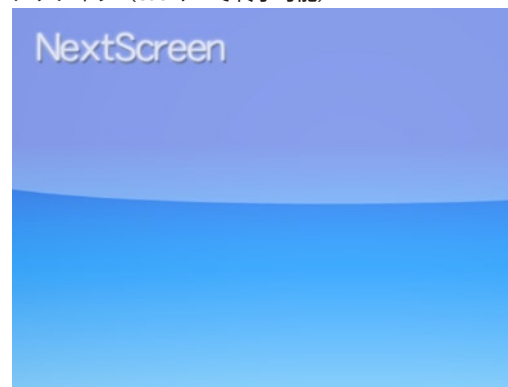
非アクティブ（esc キーで終了不可能）



スタートボタンが見えている

画面をクリック（マウスポインタは見えない）

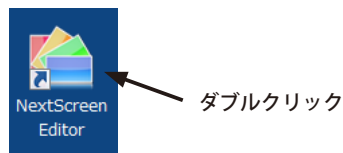
アクティブ（esc キーで終了可能）



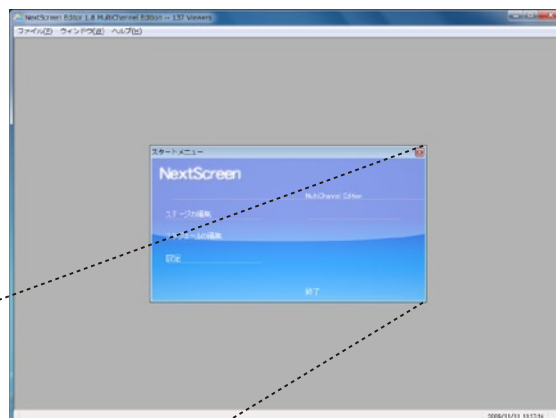
アップロード先の登録（エディタ）

エディタからリモートのビューへコンテンツ（ステージとスケジュール含む）をアップロードしての運用を行なうためには、エディタにアップロード先としてビューの情報を登録しておく必要があります。同一 PC でエディタとビューを運用する場合にはアップロード先の登録をする必要はありません。

- (1) NextScreen のエディタを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューを起動してください。（名称は NextScreen Editor です。）



エディタ起動直後の画面



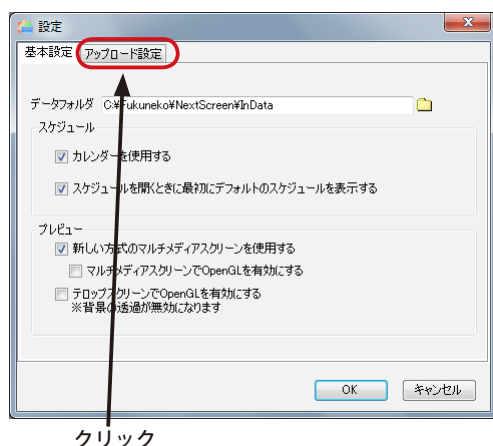
- (2) NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

スタートメニュー

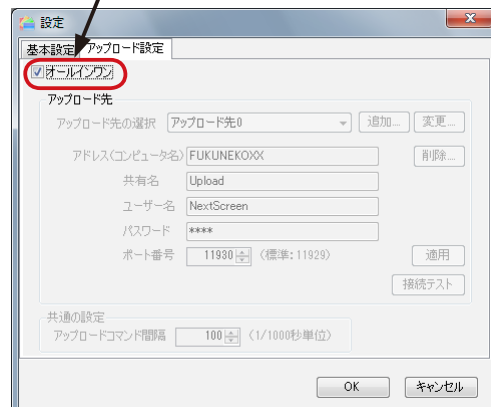


- (3) 「設定」画面が表示されたら、「アップロード設定」のタブをクリックします。

初期状態では「オールインワン」にチェックが入っています。エディタとビューを同じ PC で動作させる場合は、「オールインワン」にチェックが入った状態にします。エディタとビューを別の PC で動作させ、リモートでアップロードをする運用を行なう場合は、「オールインワン」のチェックをはずします。

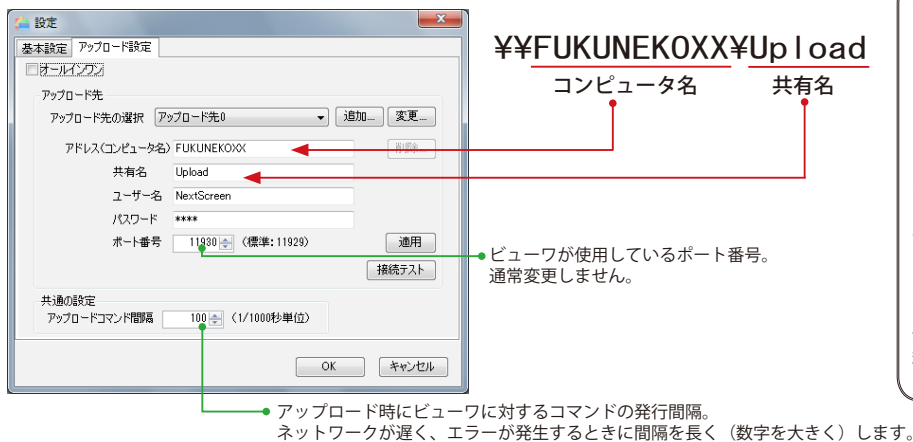


エディタとビューを別の PC で動作させるときは、チェックをはずす



アップロード先の登録（エディタ）

- (4) 「オールインワン」のチェックをはずすと、アップロード先を入力できるようになります。初期状態で、仮の情報が入力済みになっているので、それらを削除してから入力してください。アップロード先は、ビューの PC で設定した内容になります。下記例は、UNC が "¥¥FUKUNEK0XX¥Up load" の場合です。コンピュータ名の代わりに IP アドレスを入力することもできます。



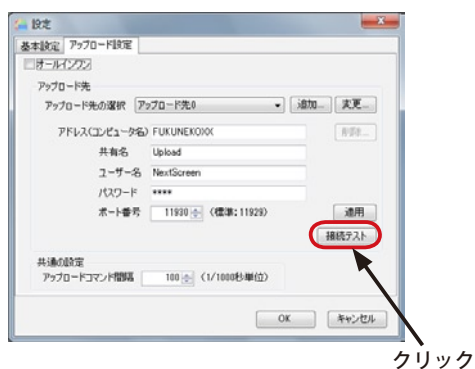
NextScreen のバージョン 1.7.0.7 以降において、ビューワが動作している PC とコンテンツのアップロード先を別に指定できるようになりました。

ビューワが動作する PC とコンテンツをアップロードするストレージを別に指定する場合は、「共有名」の欄に、コンテンツのアップロード先（例えばネットワークストレージ）のアドレスを UNC で入力します。このとき、ユーザー名とパスワードはストレージにログオンするためのものを入力してください。

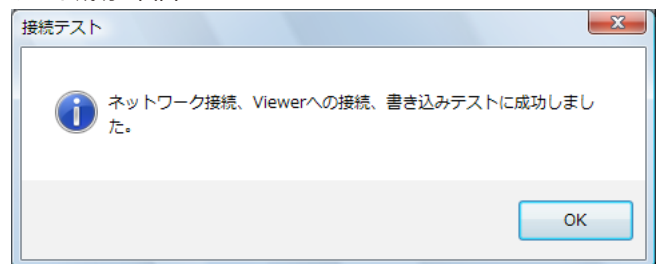
コンピュータ名の欄には、ビューワが動作する PC のコンピュータ名を入力してください。

詳しくは、「第9章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

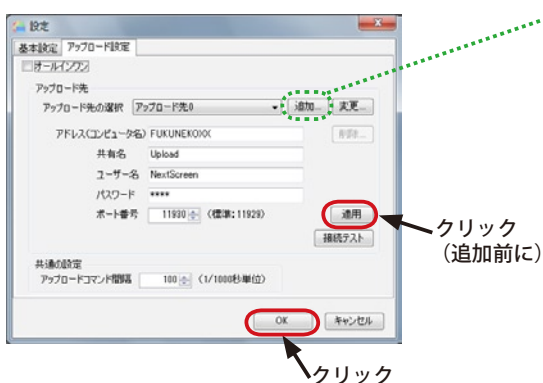
- (5) 入力した後、接続テストを行なう前に、ビューワを起動させておいてください。（ビューワが動作していないと接続テストでエラーになります。）入力した情報に間違いがないことを確認したら、「接続テスト」ボタンをクリックしてください。接続テストが成功すると「テスト成功の画面」が表示されます。テストに失敗した場合は、ネットワークや共有の設定を見直してください。（テストは 40 秒程でタイムアウトしますので、接続に非常に時間がかかる場合も失敗します。）



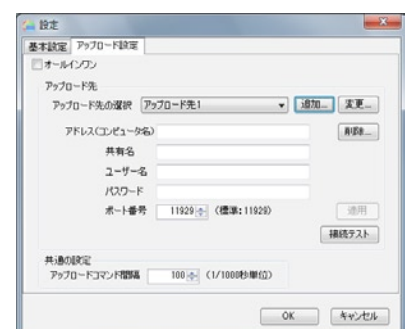
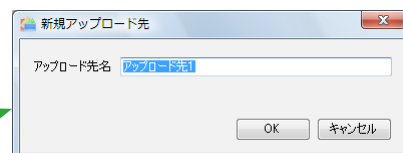
テスト成功の画面



- (6) 接続テストが成功したら、「OK」ボタンをクリックしてください。（アップロード先を追加するときは「適用」をクリックしてください。）



- ※複数のビューワへアップロードを行なうときは、「追加」ボタンをクリックして、アップロード先を追加してください。



第 3 章 ステージ

第3章 ステージ

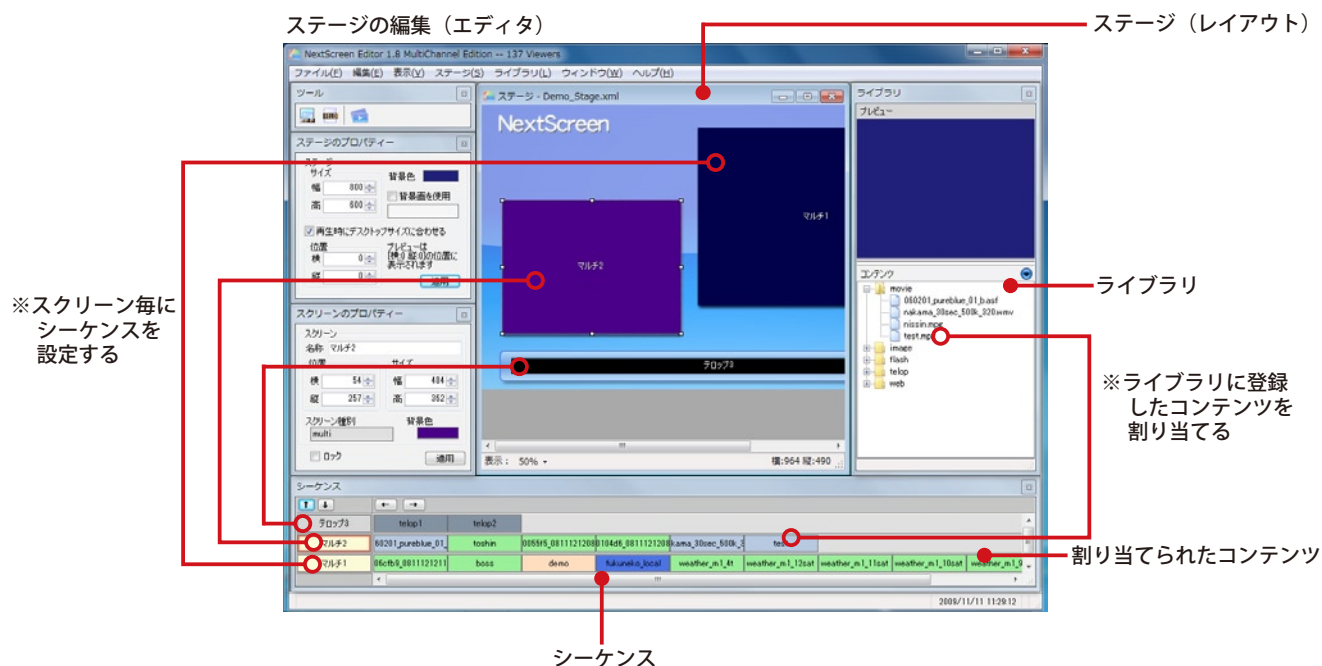
ステージの概要

ステージは、ビューで表示される画面のことを指します。ステージには背景と「スクリーン」を配置します。スクリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の2種類があります。

ビューワの表示（ステージ）

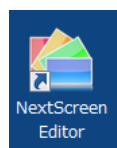


各スクリーンにはコンテンツとその表示する順番を割り当てることができます。この順番を「シーケンス」と呼びます。コンテンツは、「ライブラリ」に登録する必要があります。



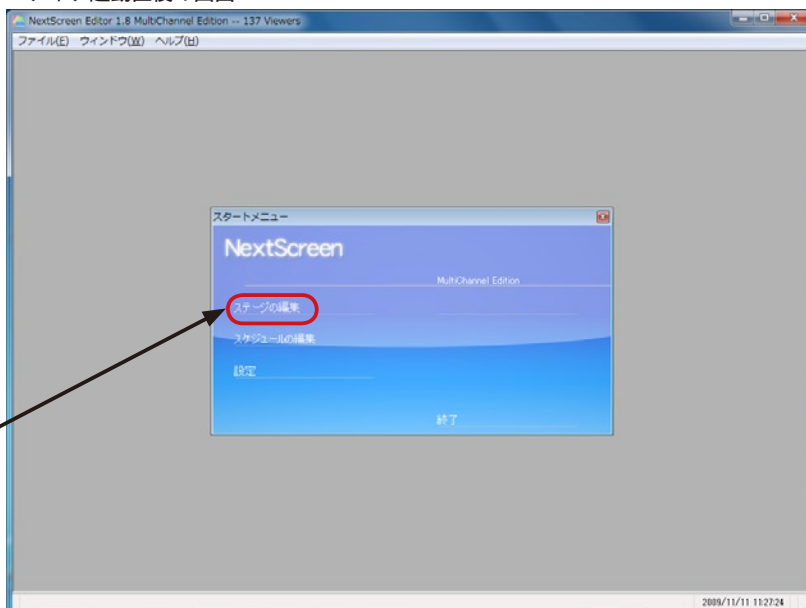
ステージの新規作成

(1) エディタを起動し、最初に表示される「スタートメニュー」の「ステージの編集」をクリックします。

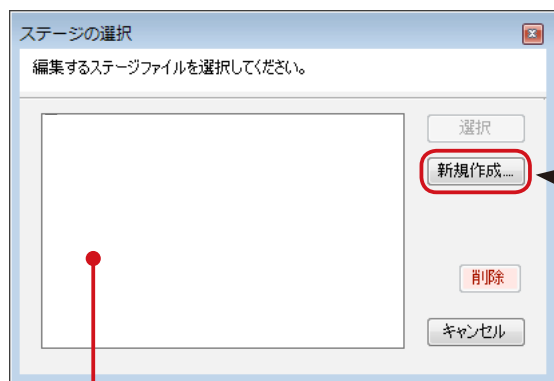


ダブルクリック

エディタ起動直後の画面



(2) 「ステージの選択」が表示されます。ステージを作成後は一覧にステージ名が表示されますが、初期状態では何も表示されていません。「新規作成」ボタンをクリックしてください。

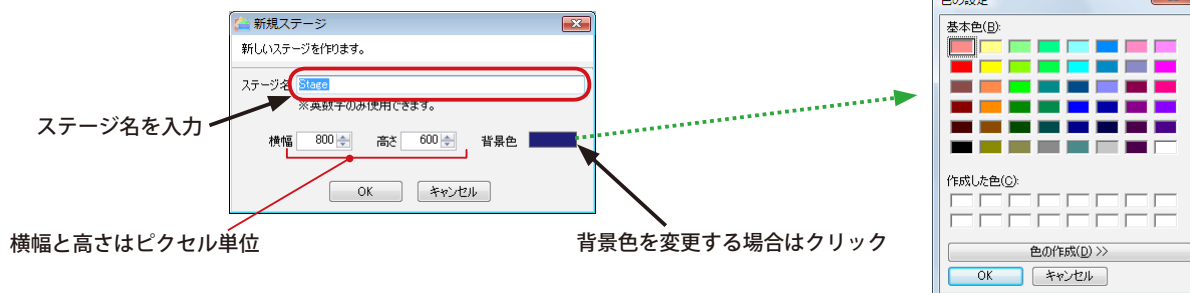


ステージ作成後は一覧表示される

(3) 「新規ステージ」が表示されます。作成するステージ名を入力してください。ステージ名に使用できるのは英数字のみです。また、必要に応じてステージのサイズ（横幅と高さ）と背景色を変更します。ステージのサイズと背景色はステージの編集画面でも随時変更可能です。

「OK」ボタンをクリックすれば、ステージが作成されます。

背景色をクリックすると表示される画面



ステージ名を入力

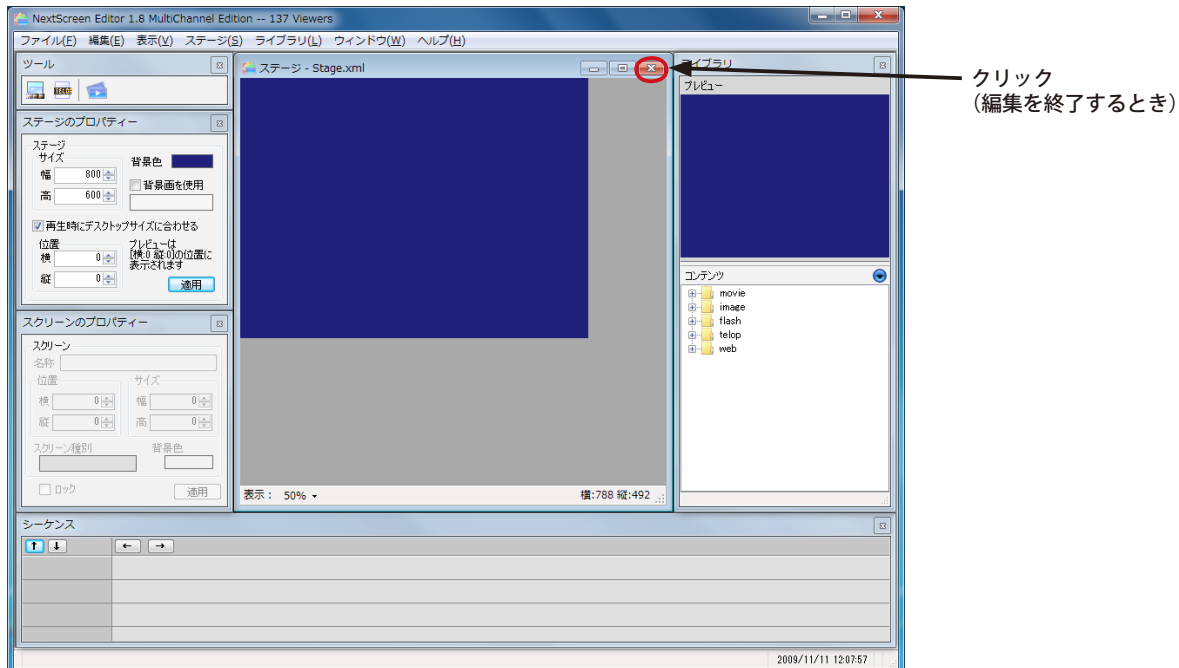
横幅と高さはピクセル単位

ステージの新規作成

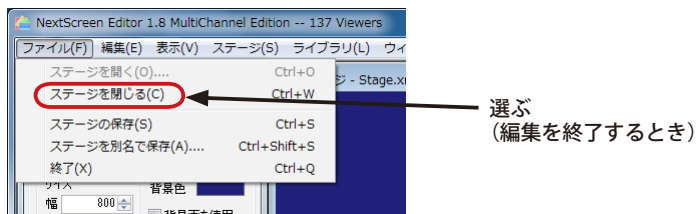
(4) ステージが作成されると、ステージの編集画面が開きます。この画面で、ライブラリへのコンテンツの登録、スクリーンの設定、シーケンスの設定などの作業を行います。

ステージの編集を終了するときは、「ステージ」子ウィンドウの「X」ボタンをクリックするか、メニューの「ファイル」→「ステージを閉じる」を選んでください。

ステージの編集画面



ファイルメニュー



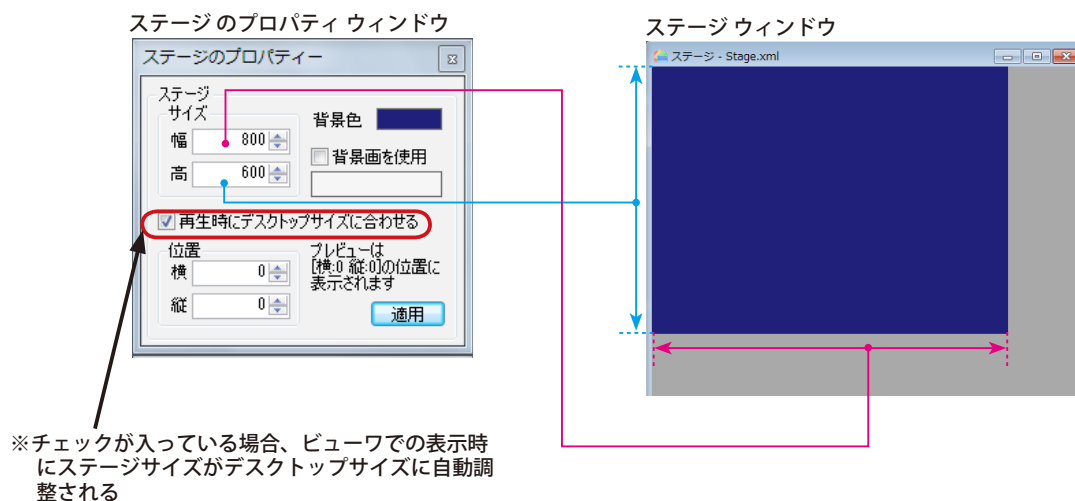
ステージのサイズを変更する

- (1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「幅」と「高」の値を変更することによって、ステージのサイズを変更することができます。値はピクセル単位です。ステージ ウィンドウは実際の 50%表示になっています。

NextScreen はビューで表示を行なうときに、背景となるステージをここで設定したサイズとして表示します。ステージのサイズがビューの PC で設定された画面の解像度よりも小さいとき（ステージのサイズ < PC の画面）、PC のデスクトップの一部が表示されます。これを避けるためには、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスにチェックを入れます。

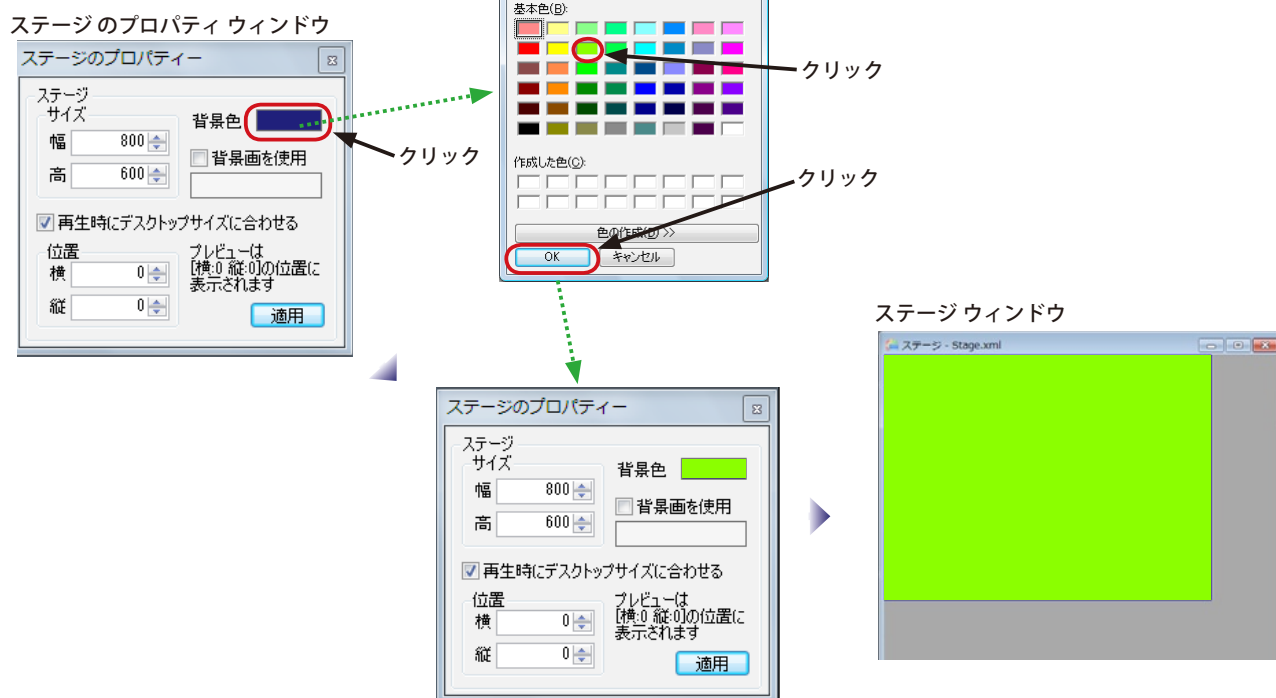
【重要1】 チェックが入った状態でデスクトップにサイズが合うのは、背景となるステージのみです。配置されるスクリーンのサイズや位置は変更されません。

【重要2】 設定したステージのサイズがビューの PC に設定された解像度よりも大きいとき（ステージのサイズ > PC の画面）、ステージの背景の表示が崩れることがあります。



ステージの背景色を変更する

- (1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景色」の色の部分をクリックすると、「色の設定」ウィンドウが表示されます。ここで選んだ色が背景色に設定されます。



ステージの表示位置を変更する

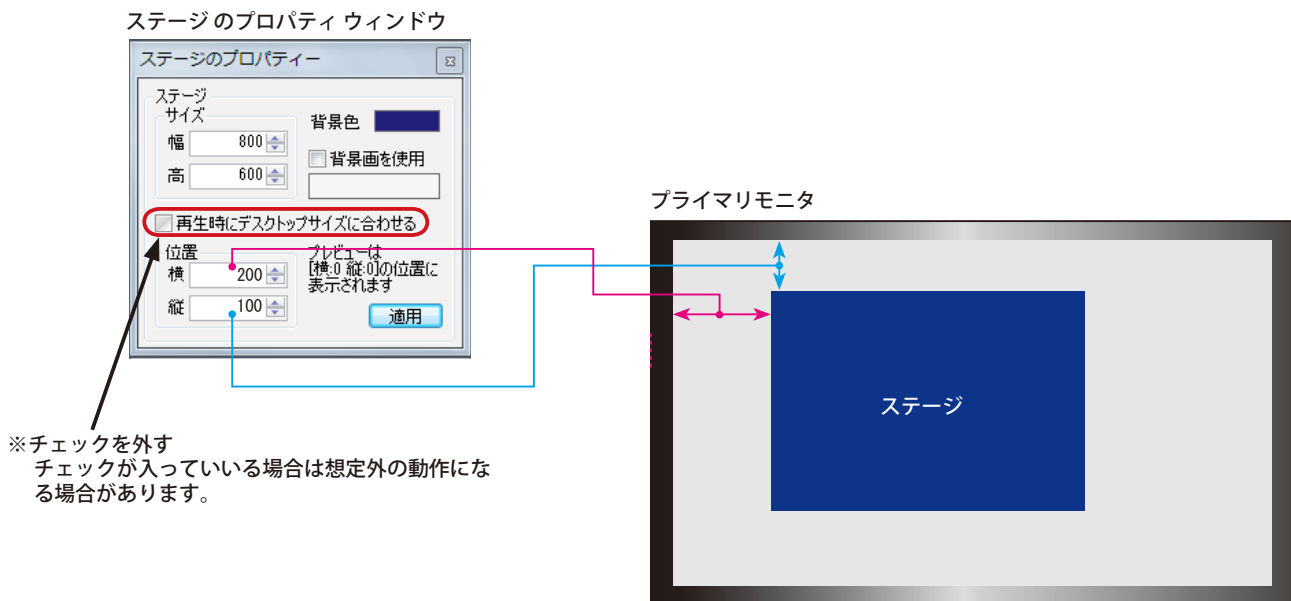
Ver.1.7.1 以降の NextScreen では、ステージの表示位置を変更できるようになりました。ステージの表示位置を変更することにより、オールインワン（1 台の PC で編集と表示を行う）環境での扱いが容易になります。

※オールインワン環境での運用はビューワの設定を変更することをお奨めします。

- (1) 「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「横」と「縦」の値を変更することによって、ステージの表示位置を変更することができます。横と縦の位置は、プライマリモニタの左上が「0, 0」の位置となります。ステージの表示位置を変更するときは、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスのチェックを外してください。

【重要 1】ステージの表示位置を変更した場合、各スクリーンの位置はステージの位置からの相対位置になります。

【重要 2】ステージの表示位置を変更してもエディタの画面上は変化がありません。また、プレビューでも表示位置は変更されません。

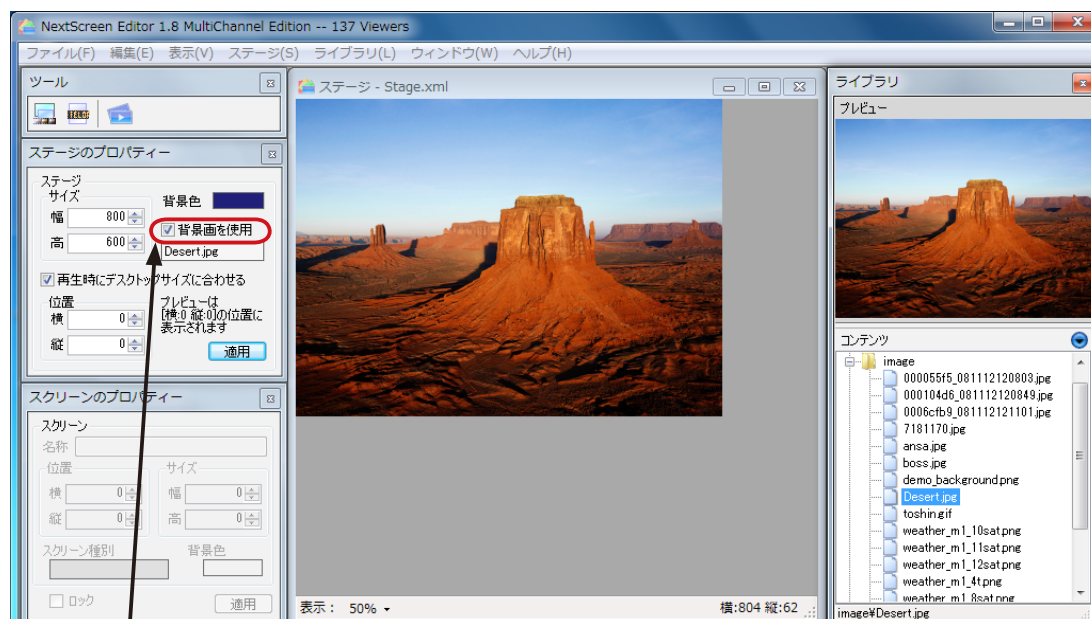
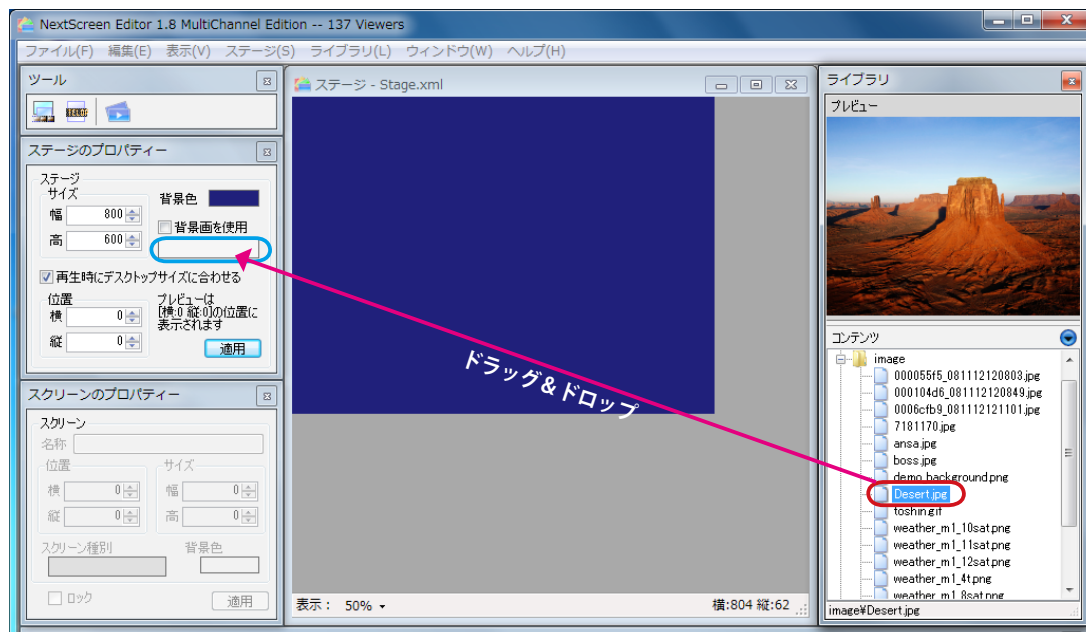


ステージの背景を静止画にする

ステージの背景に静止画を表示させることができます。使用する静止画は、あらかじめライブラリに登録されていなければなりません。静止画をライブラリへ登録する方法については、「第4章 ライブラリ」を参照してください。

- (1) 「ライブラリ ウィンドウ」で、「image」フォルダの中の任意の静止画をクリックします。ライブラリ ウィンドウのプレビューで内容を確認したら、「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景画を使用」の直下の矩形領域へドラッグ&ドロップします。(ライブラリの静止画の名前のところで、マウス左ボタンを押したままステージのプロパティへ移動させ、ボタンを離すこと)

【重要】 静止画はステージのサイズへ拡大（または縮小）されます。静止画のサイズによってはアスペクト比（縦横比）が崩れることがありますので、注意してください。

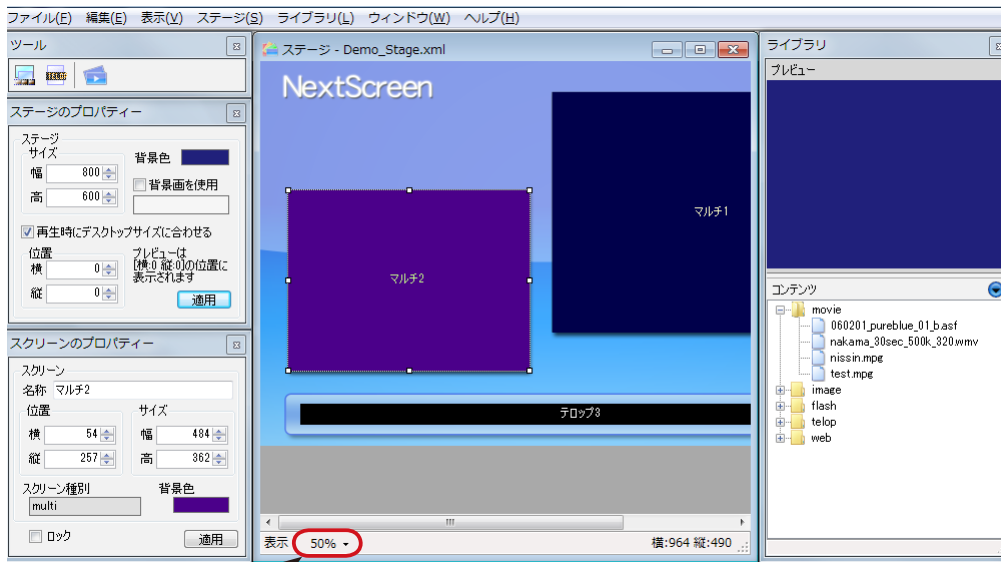


チェックをはずすと、背景に画像が適用されなくなる

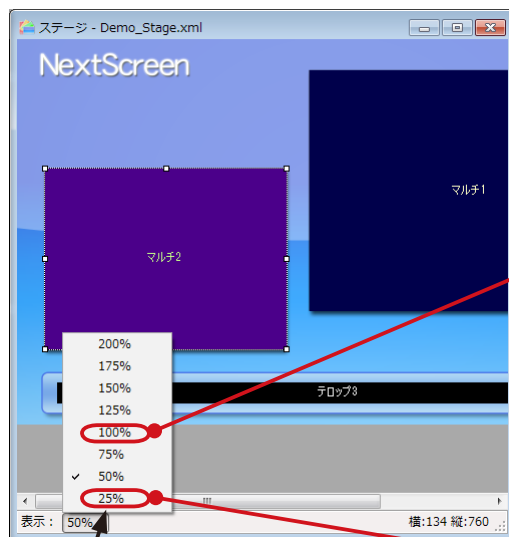
ステージを拡大縮小する

ステージ編集画面の表示は 50% 表示に設定されています。レイアウトの調整や、全体を見ようとするときに、エディタ PC のモニタ解像度によっては使いづらいこともあります。その場合は、拡大縮小の機能を利用することができます。

- (1) 「ステージウィンドウ」の左下の「表示」に現在の拡大縮小率が表示されています。(通常 50%)
 拡大縮小率をクリックするとメニューが表示されますので、希望の拡大縮小率を選びます。

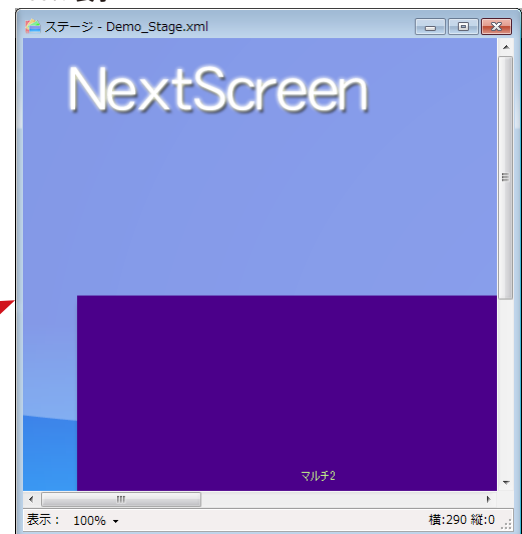


クリック

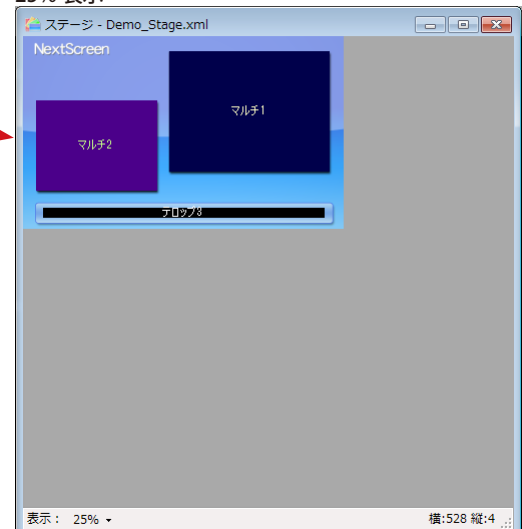


拡大縮小率を選ぶ

100% 表示



25% 表示



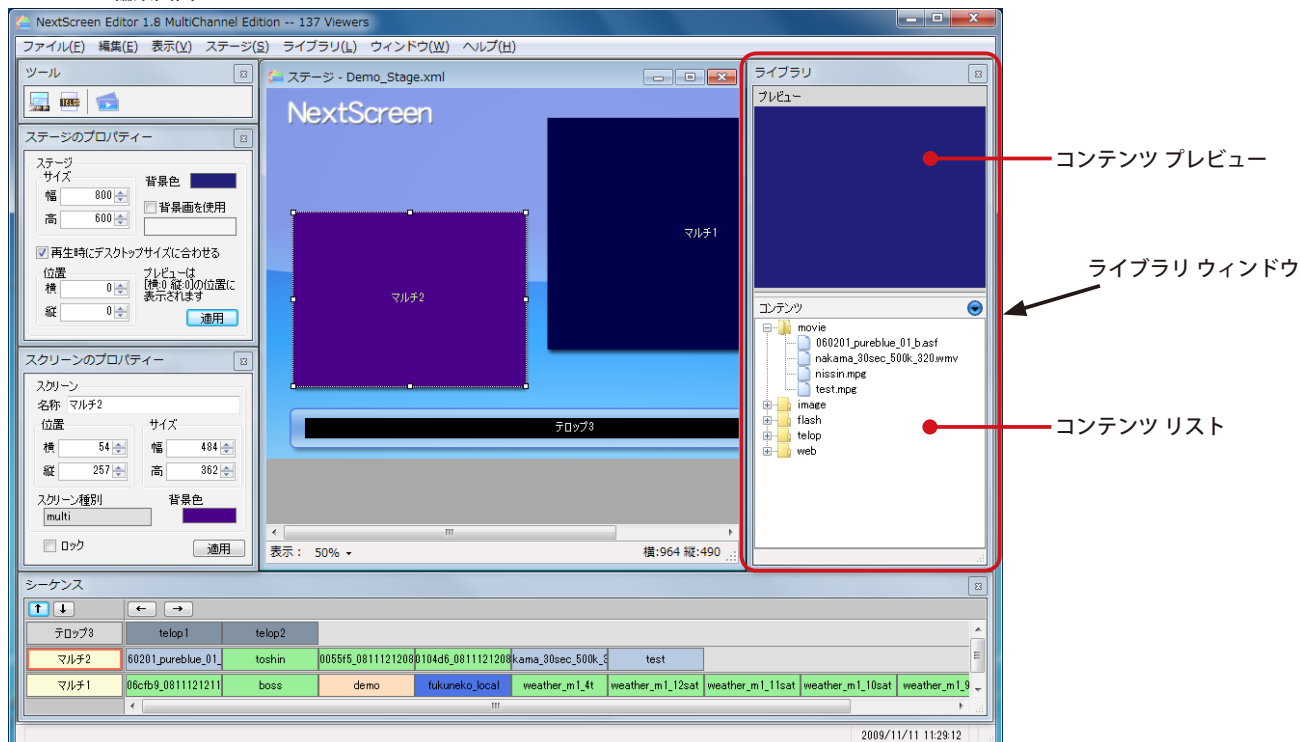
第4章 ライブラリ

第4章 ライブラリ

ライブラリについて

NextScreen で扱うコンテンツはライブラリへ登録する必要があります。ライブラリへの登録はエディタのステージ編集画面から行なうことができます。コンテンツはライブラリ ウィンドウを通して取り扱います。

ステージの編集画面



ライブラリへ登録できるファイルは次のようになります。

【静止画】

BMP JPEG PNG GIF (動画 GIF は不可)

【動画 (音声)】

WMV*1 MP3*2 MPEG1 ASF AVI (非圧縮) MPEG2*3 MPEG4*4

【Flash】

インストールされている Flash Player が再生できる SWF 形式 *5

*1,2: インストールされている Windows Media Player や DirectShow コーデック (フィルタ) に依存します。

*3,4: 別途 DirectShow コーデック (フィルタ) をインストールする必要があります。(動作保障はいたしません。)

*5: インストールされている Flash Player に依存します。また、埋め込みタグを前提としたコンテンツは正常に動作しない場合があります。

ファイルの種別は拡張子で区別します。各種別で扱うことが可能な拡張子は次のようになっています。

【静止画】

.bmp .jpg .jpeg .png .gif

【動画 (音声)】

.wmv .asf .avi .mp3 .mpg .mpeg .m2p .mp4 .mov

【Flash】

.swf

ライブラリで取り扱えるものは他に「テロップ」と「Web」があります。テロップを Web はライブラリのメニューから作成します。

【テロップ】

テキスト形式 (UTF-8 エンコードのみ可)

【WEB】

インストールされている Internet Explorer で表示できるサイトの URL (従来のマルチメディアスクリーンの場合)

Webkit で表示できるサイトの URL (新しいステージの場合)

ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する

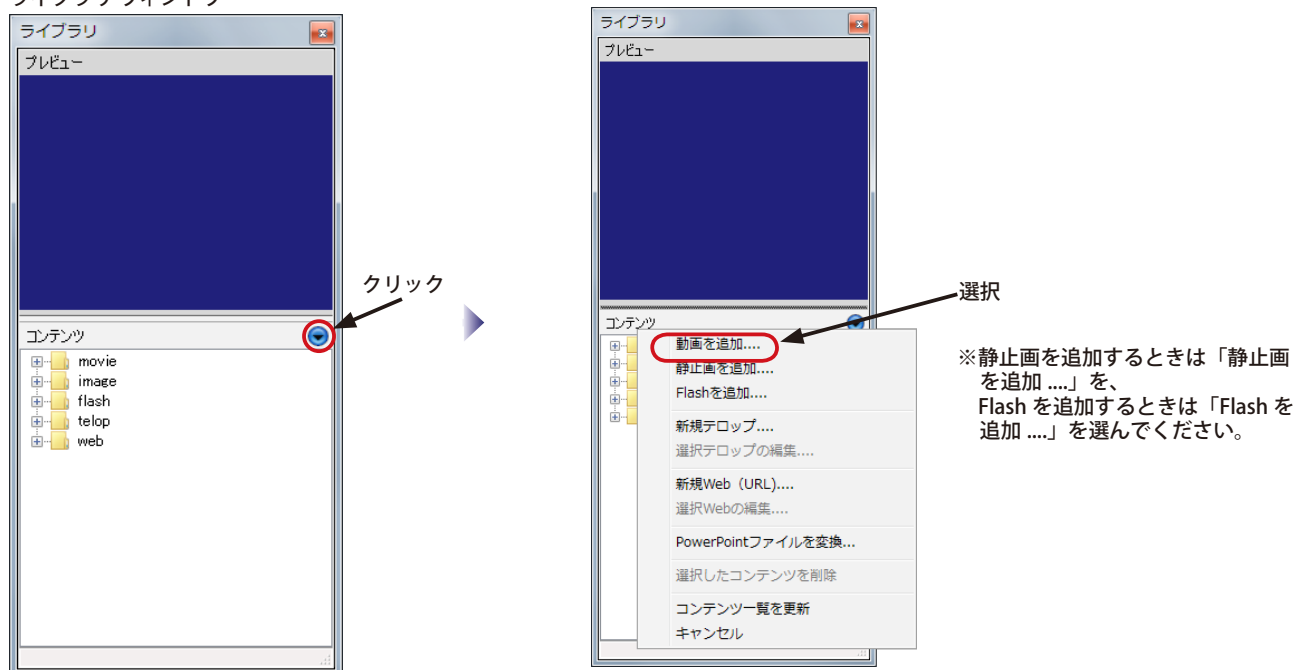
コンテンツをライブラリへ登録するためには、エディタのステージ編集画面を開いておく必要があります。「第3章 ステージの新規作成」などを参照して、ステージの編集画面を開いておいてください。ライブラリは全てのステージで共有されますので、どのステージを選択されてもかまいません。

ライブラリへ登録されるファイルは、コピーになりますので、オリジナルのファイルを変更したときはもう一度登録してください。

動画、静止画、Flash のコンテンツはファイルをライブラリへ登録します。ここでは動画ファイルを例に説明しますが、静止画や Flash のファイルも同様に登録できます。

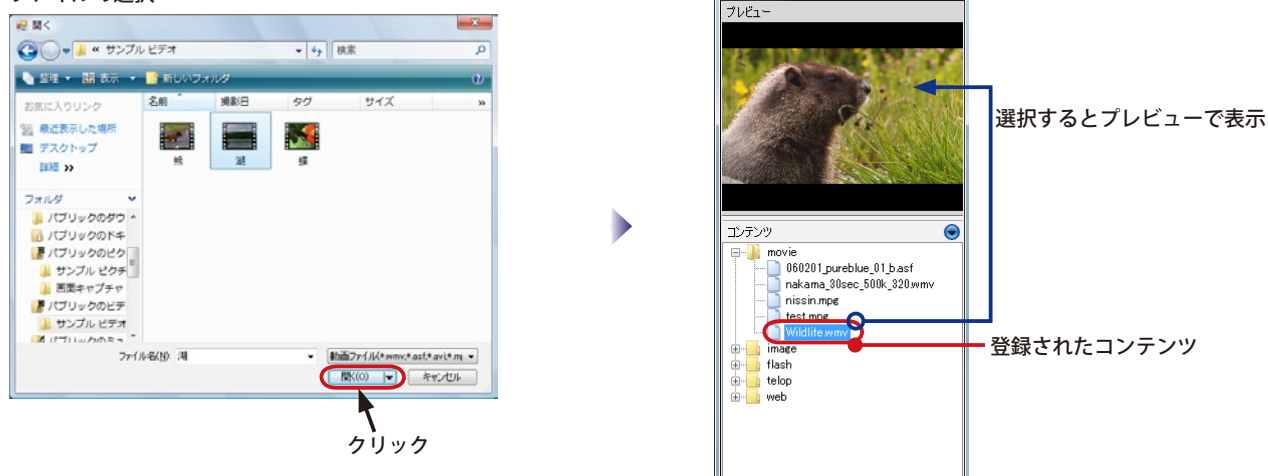
- (1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の  をクリックして表示されるメニューから「動画の追加」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



- (2) コンテンツのファイル（この例では動画）を選択する画面が表示されます。ライブラリへの登録を希望するコンテンツのファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックしてください。ライブラリのコンテンツの一覧（コンテンツ リスト）に追加されます。この例では動画を選択していますので、「movie」というフォルダに追加されます。（静止画は「Image」、Flash は「Flash」という各フォルダに追加されます。）

ファイルの選択



※ウィンドウズのエクスプローラ（コンピュータ）からファイルを「ドラッグ&ドロップ」することでも登録ができます。その場合は、拡張子により自動的に適切なフォルダへ振り分けられます。

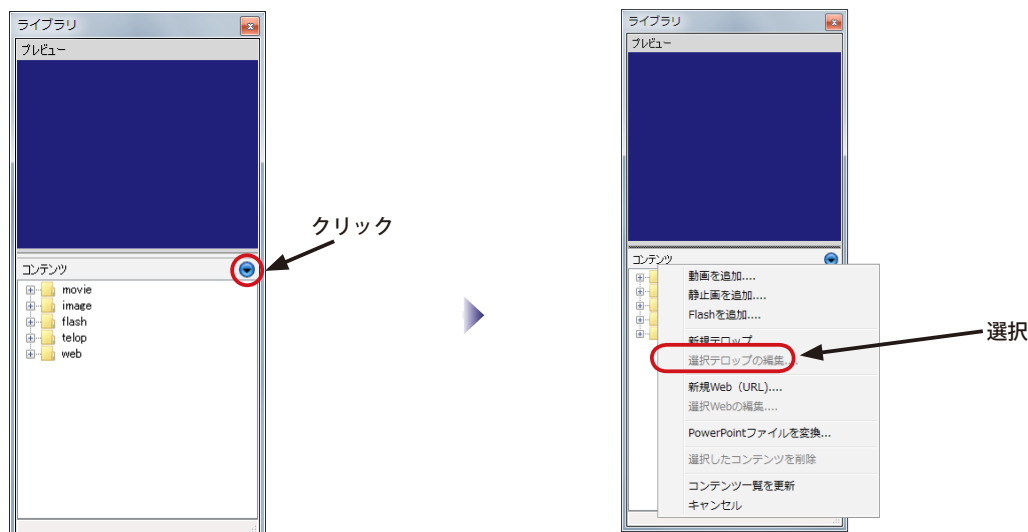
テロップ用文字列の登録

テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、ファイルを登録するという方法ではなく、ライブラリで作成、登録します。

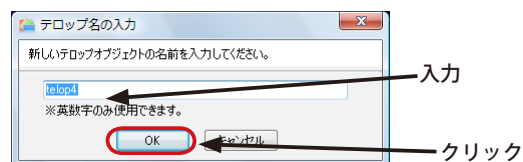
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

- (1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の  をクリックして表示されるメニューから「新規テロップ」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



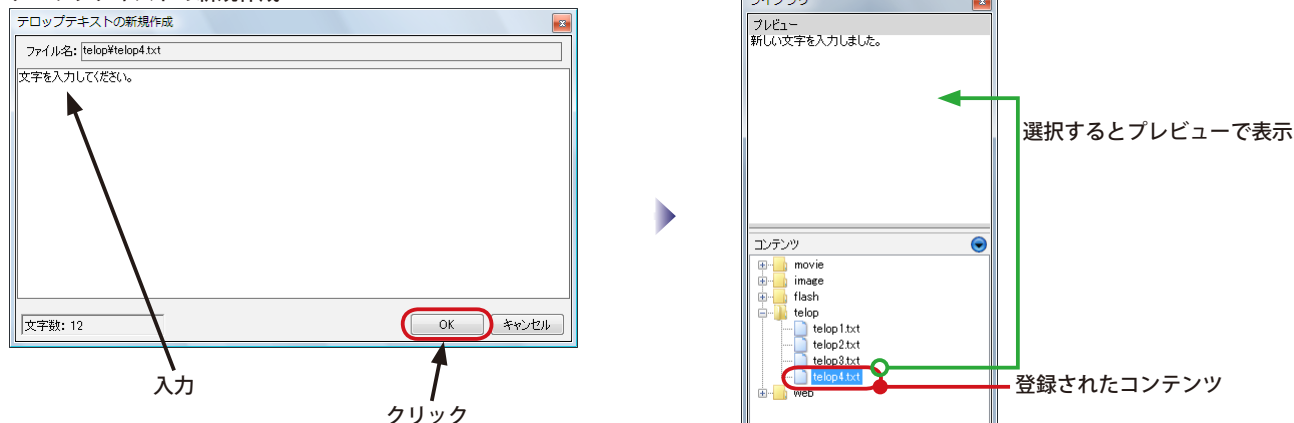
- (2) 「テロップ名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。(名称で使用できるのは英数字のみです。) 入力したら、「OK」 ボタンをクリックします。



- (3) 「テロップテキストの新規作成」が表示されます。初期状態で「文字を入力してください。」の文字列が入力済みになっているので、「delete」キーなどで削除してから、テロップで表示させたい文字を入力または貼り付けます。(貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。) 入力が完了したら、「OK」 ボタンをクリックします。

ライブラリのコンテンツ リストの「telop」フォルダへ追加されます。

テロップテキストの新規作成



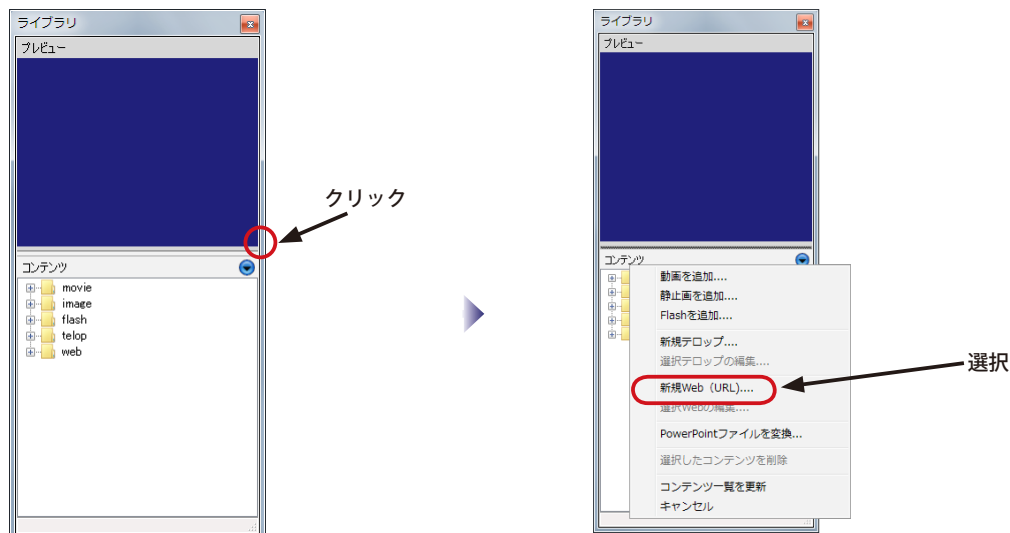
※入力可能な文字数は全角で約 100,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。表示できる文字数は、シーケンスへ割り当てる際のフォント情報により異なります。(種類や大きさなど)

Web 用 URL の登録

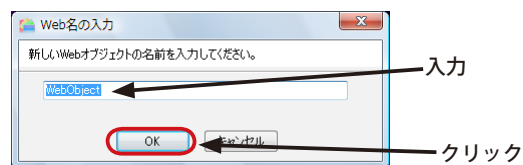
Web 表示はインターネットなどのホームページを表示する機能です。Web 表示を行なうためには、ライブラリで URL 情報を持ったコンテンツを作成し登録する必要があります。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

- (1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の  をクリックして表示されるメニューから「新規 Web....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



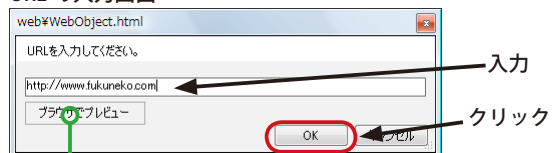
- (2) 「Web 名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。(名称で使用できるのは英数字のみです。) 入力したら、「OK」ボタンをクリックします。



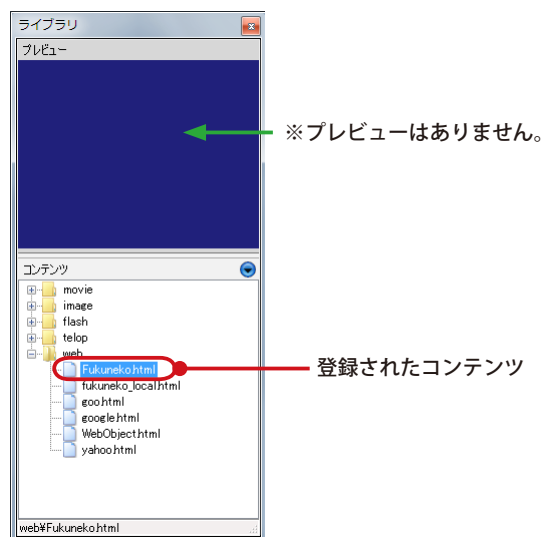
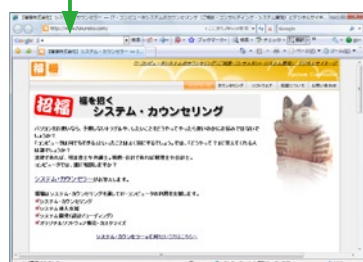
- (3) 「URL の入力」画面が表示されます。初期状態で「http://」の文字列が入力済みになっているので、削除しないで表示させたい URL を入力または貼り付けます。(貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。) 入力が完了したら、「OK」ボタンをクリックします。

ライブラリのコンテンツ リストの「web」フォルダへ追加されます。

URL の入力画面



クリックするとブラウザが起動して確認できます。



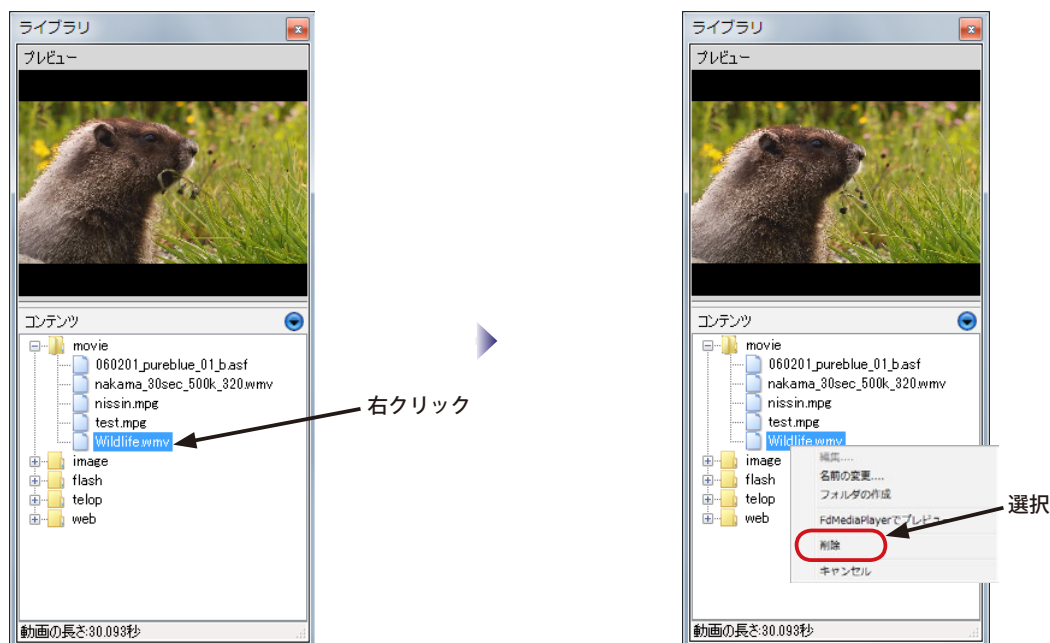
コンテンツの削除

不要になったコンテンツはライブラリから削除することができます。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

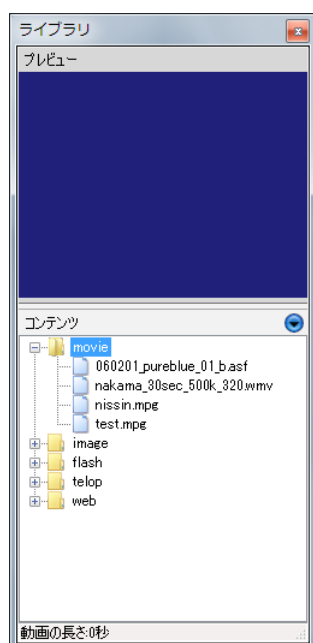
【重要】表示されているステージに修正を加えている場合は必ず保存をかけてください。エディタは、コンテンツを削除するときにステージで対象コンテンツが使用されているかどうかを確認しますが、編集中的のステージは対象になりません。

(1) 削除対象のコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。

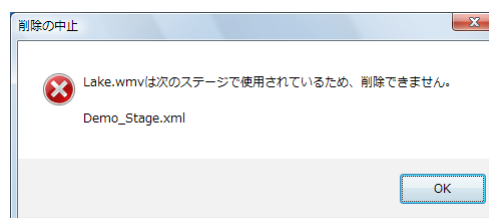
(Delete キーを押しても削除できます。)



(2) コンテンツが削除されます。



削除の中止



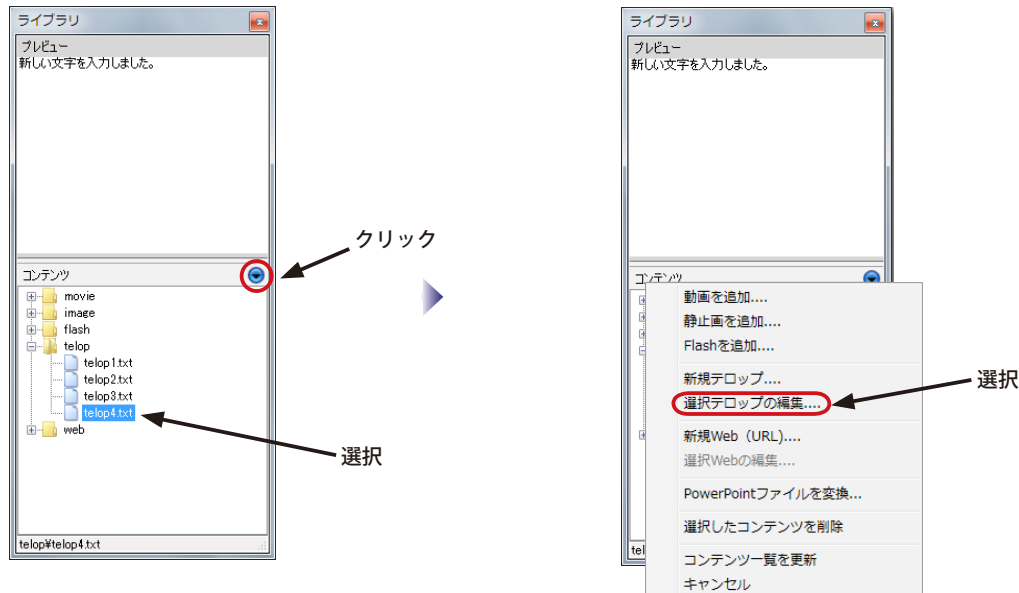
※削除対象のコンテンツがステージで使用されていると警告が表示され削除できません。コンテンツを削除するためには、対象ステージのシーケンスから対象コンテンツを削除する必要があります。

テロップ用文字列の編集

テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、内容（文字列）を編集することができます。
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いてください。

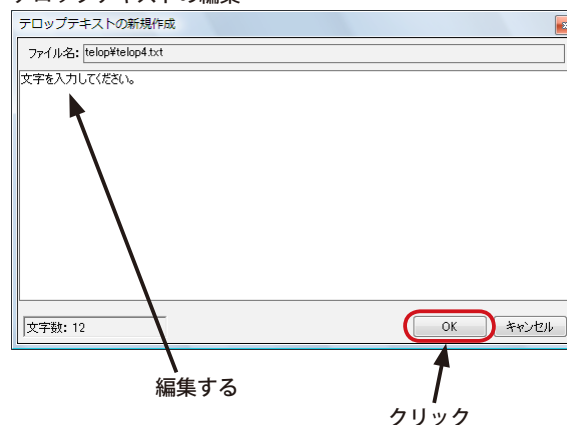
- (1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツを選択後、🔍 をクリックして表示されるメニューから「選択テロップの編集」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



- (2) 「テロップテキストの編集」が表示されます。文字列を編集したら、「OK」 ボタンをクリックします。

テロップテキストの編集



※入力可能な文字数は全角で約 100,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。ただし、ビューワでのテロップ表示は実行 PC の性能やステージに割り付けるコンテンツに左右されるため、出来る限り少ない文字数になることを心がけてください。また、表示可能な文字数は割り当てるシーケンスでのフォント設定（種類や大きさ）により異なります。

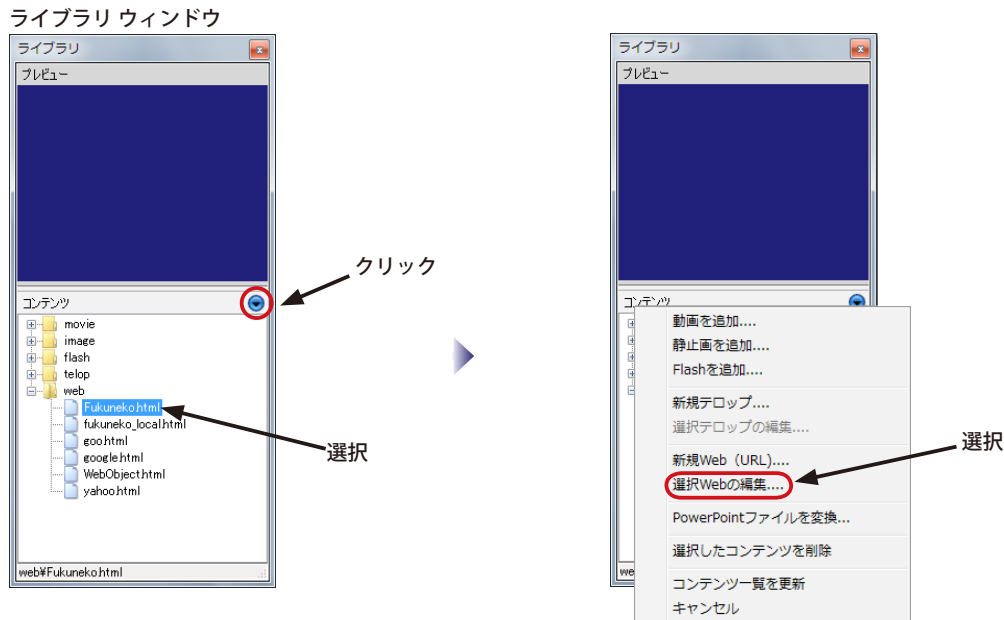
参考）MS UI Gothic を使用して 32 ポイントの大きさの文字の場合、10,000 文字の表示を確認済です。ただし、ビューワの速度低下を招きます。

Web 表示用 URL の編集

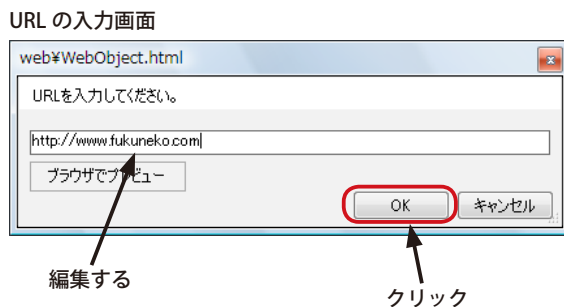
Web 表示で使用する URL を編集することができます。

ライブラリ ウィンドウのコンテンツリストを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

- (1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツを選択後、 をクリックして表示されるメニューから「選択 Web の編集」を選んでください。



- 2) 「URL の入力」画面が表示されます。URL を編集したら、「OK」ボタンをクリックします。



※ URL は「https://」から始まる SSL 通信のページも表示可能ですが、ビューで表示させるホームページは InternetExplorer で警告なしで表示できるページにしてください。

※ NextScreen は Ver.1.7 から Web の表示方式が変更になっています。Ver.1.6 以前のバージョンとは表示が異なることがあります。(InnerFrame による制限はなくなりました。)

※ NextScreen は Ver.1.8.1 から新しい方式のステージ (スクリーン) が使用できるようになっています。新しいステージは Web の表示方式が変更になっています。以前のバージョンとは表示が異なることがあります。

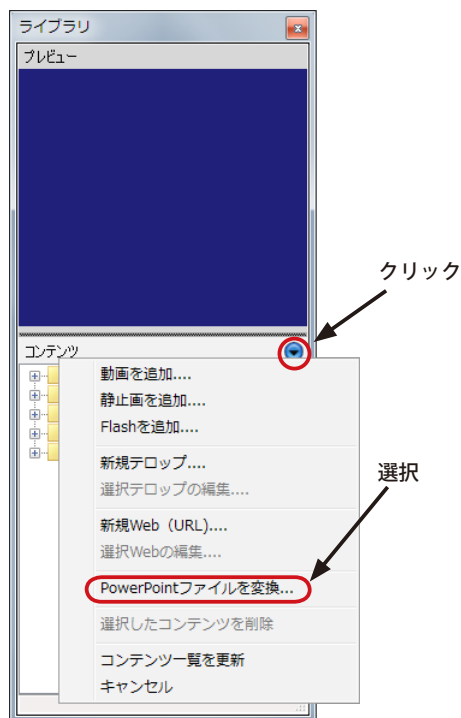
PowerPoint ファイルの変換と登録

NextScreen のバージョン 1.8.2 においては、PowerPoint ファイルを画像に変換して、画像としてライブラリへ登録することができます。

※この機能を利用するためにはエディタを使用するPCに Microsoft PowerPoint 2007 以降がインストールされていなければなりません。
(PowerPoint ビューワでは変換機能を利用できません。)

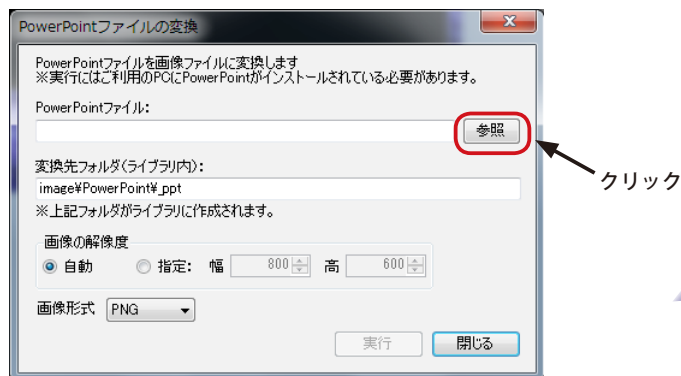
- (1) ライブラリウィンドウの  をクリックして表示されるメニューから「PowerPoint ファイルを変換」を選んでください。(またはライブラリウィンドウへ PowerPoint ファイルをドラッグ&ドロップ)

ライブラリ ウィンドウ

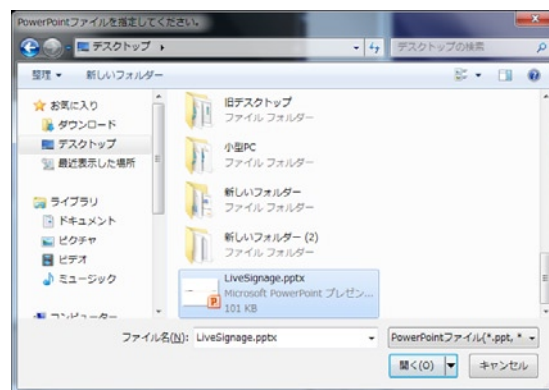


- (2) PowerPoint ファイルの変換ウィンドウが表示されます。「参照」ボタンをクリックして、変換対象の PowerPoint ファイルを選択します。(ドラッグ&ドロップで PowerPoint ファイルの変換ウィンドウを開いたときは、自動的にファイルが選択されます。)

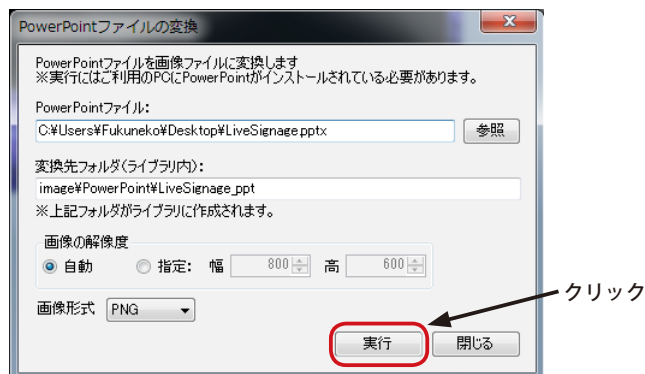
PowerPoint ファイルの変換ウィンドウ



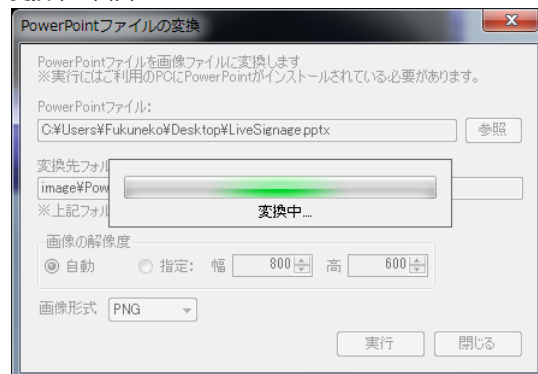
PowerPoint ファイルの選択



- (3) ファイルを選択すると、「変換先フォルダ」が自動的に入力されます。ここで指定したライブラリウィンドウ内のフォルダへ変換後の画像ファイルが保存されます。(フォルダが存在しない場合は自動的に作成されます。)
「実行」ボタンをクリックすると変換を開始します。

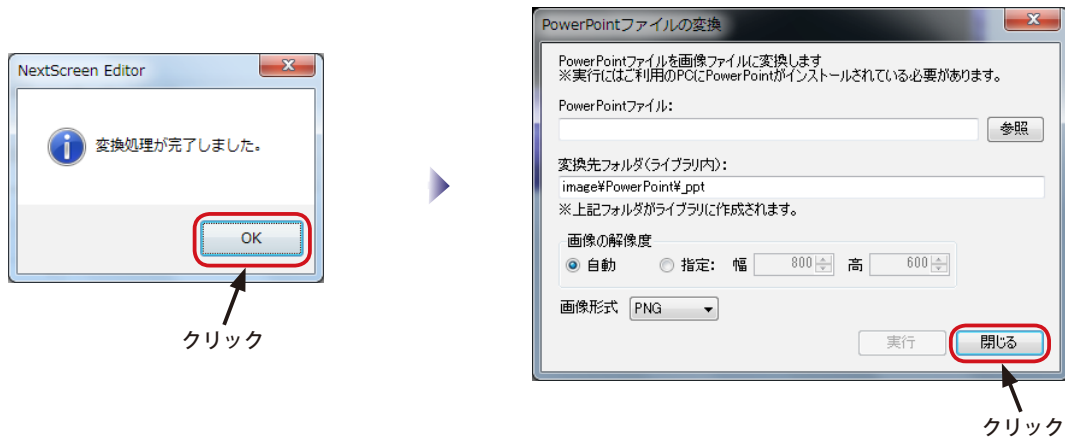


変換中の画面



PowerPoint ファイルの変換と登録

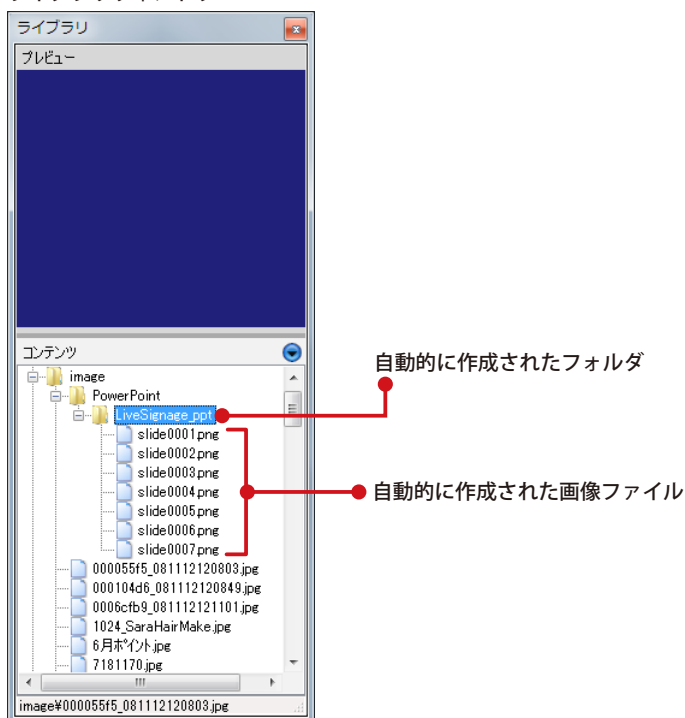
(4) 変換が完了すると、「変換処理が完了しました。」というメッセージのダイアログボックスが表示されます。「OK」ボタンをクリックしてください。「PowerPoint ファイルの変換」ウィンドウは「閉じる」ボタンをクリックして閉じてください。(別のファイルを指定して処理を続けることもできます。)



(5) 変換された画像ファイルは、ライブラリへ登録されます。デフォルトでは、次のようなフォルダが指定されます。

image¥PowerPoint¥【ファイル名のフォルダ】

ライブラリウィンドウ



※画像ファイルは、PowerPoint ファイルに含まれるスライド数になります。(最大 9999 枚)

※画像のファイル名は slide0001 から順番に数字が加算されたものになります。

※画像形式は PNG / JPEG / BMP の中から選択することができます。BMP の場合ファイルサイズが大きくなるため推奨しません。

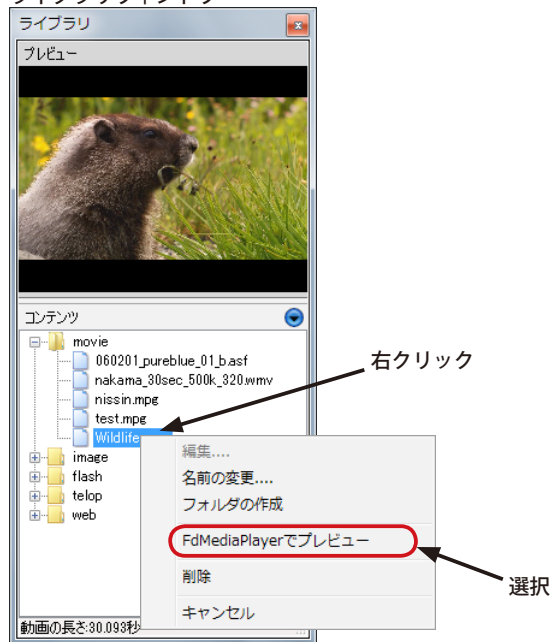
FdMediaPlayer でのプレビュー

新しいステージを利用する設定の場合、ビューワの内部的な表示方法が従来の表示方法とは大きく異なります。ライブラリの上部のプレビュー画面は従来の表示方法のため、ライブラリのプレビュー画面で表示されていたコンテンツがビューワでは表示できない可能性があります。(特に動画の場合注意が必要です。)

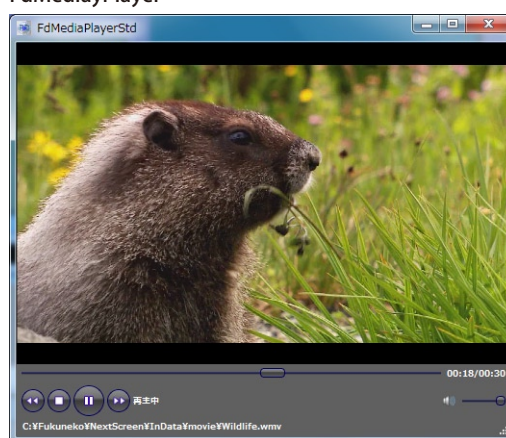
Ver.1.8.3 以降の NextScreen Editor には、新しいステージ（スクリーン）と同様の表示方法を行う「FdMediaPlayer」が搭載されています。FdMediaPlayer を使用すると利用するコンテンツが新しいステージで表示可能かどうかを確認することができます。

- (1) 表示を確認したいライブラリのコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「FdMediaPlayer でプレビュー」を選択します。FdMediaPlayer が起動し、表示を開始します。

ライブラリウィンドウ



FdMediaPlayer



※ FdMediaPlayer では、「動画」「静止画」「Flash」「Web」の表示を行うことができます。(テロップの文字は表示できません。)

- FdMediaPlayer は Editor と共にインストールされます。Windows のスタートボタンからのメニューの「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「FdMediaPlayer」から起動することができます。(単独での起動)
単独で起動した場合は、表示させたいファイルを FdMediaPlayer の画面へドラッグ＆ドロップするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「メディアファイルを開く」を選択してください。



第 5 章 スクリーン

第5章 スクリーン

スクリーンについて

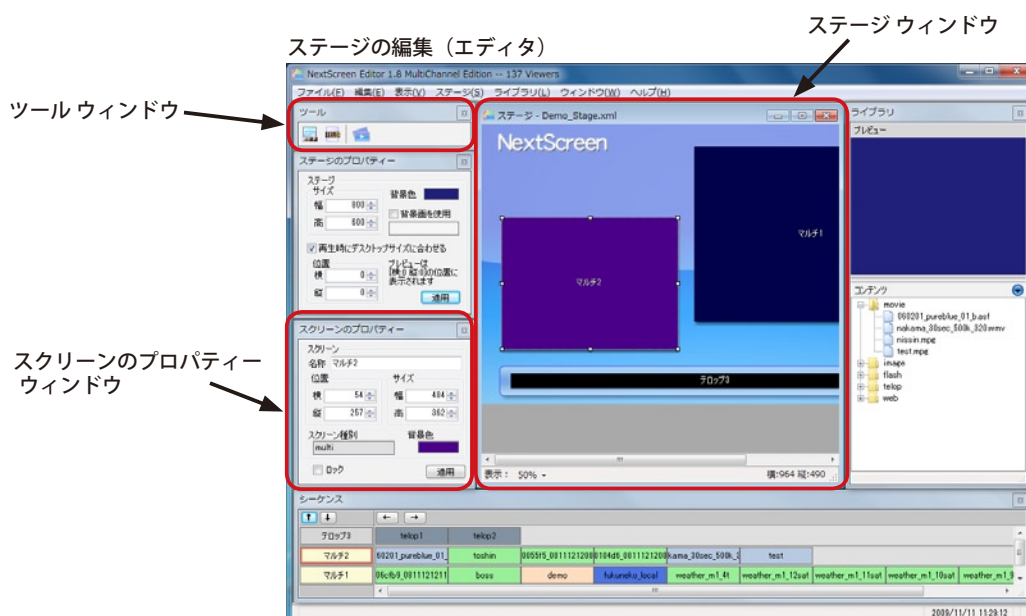
NextScreen で各コンテンツが表示される領域のことを「スクリーン」と呼んでいます。クリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の2種類があります。ステージを作成した後は、スクリーンを配置します。ステージには複数のスクリーンを配置することができます。

ビューワの表示（ステージ）



【重要】ひとつのステージに割り当てられるスクリーンの数は最大 32,000 個ですが、スクリーンの数が増えるに従い動作に影響を与えます。ビューワで利用する PC の性能にも左右されますが、スクリーンの数が 3 以下になることを推奨します。

スクリーンの操作は、「ステージ ウィンドウ」を中心に行ないます。スクリーンの作成には「ツール ウィンドウ」を使用します。スクリーン毎の詳細は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で設定します。



【重要】スクリーンを作成すると対応するシーケンスも作成されます。シーケンスにコンテンツが割り当てられていない場合、ステージを保存できなくなるので注意が必要です。シーケンスについては「第6章 シーケンス」を参照してください。

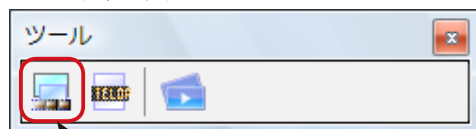
スクリーンを作成（追加）する

ステージを作成した初期状態では、ビューワが表示できるのは背景（単色または画像）だけです。コンテンツを希望の場所に希望の順番で表示させるためにはスクリーンを配置する必要があります。

ステージの編集画面での作業になります。エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

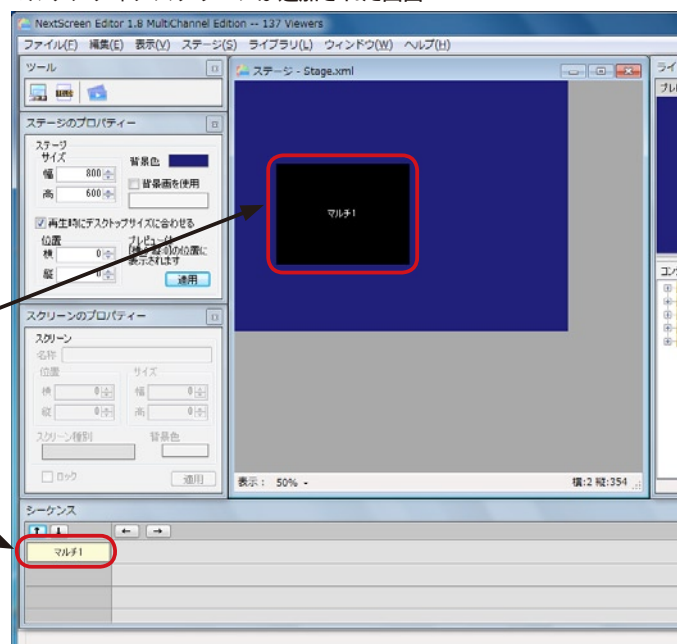
- (1) マルチメディアスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウの  をクリックします。ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が作成（追加）されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが作成（追加）されます。マルチメディアスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 200」「サイズ：幅 320 / 高 240」（いずれもピクセル）になっています。

ツール ウィンドウ



クリック

マルチメディアスクリーンが追加された画面

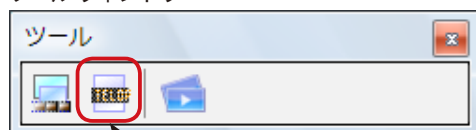


マルチメディアスクリーンが追加される

シーケンスが追加される

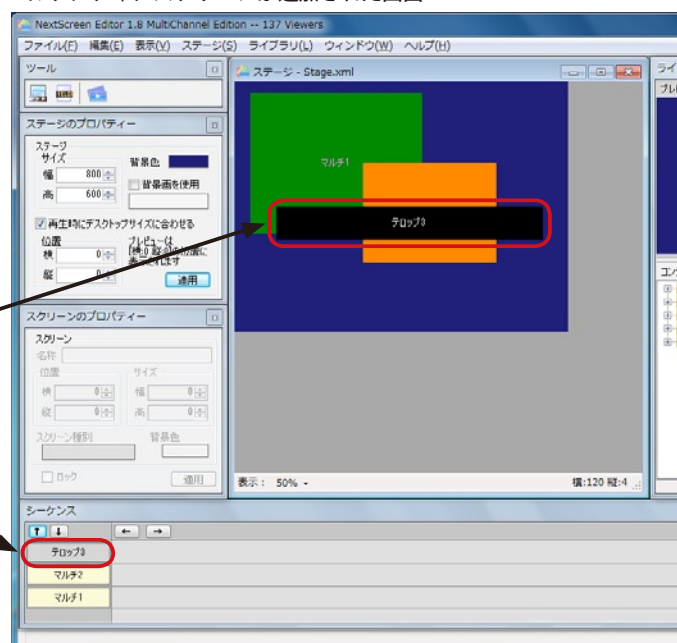
- (2) テロップスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウの  をクリックします。ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が追加されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが追加されます。テロップスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 300」「サイズ：幅 640 / 高 80」（いずれもピクセル）になっています。

ツール ウィンドウ



クリック

マルチメディアスクリーンが追加された画面



テロップスクリーンが追加される

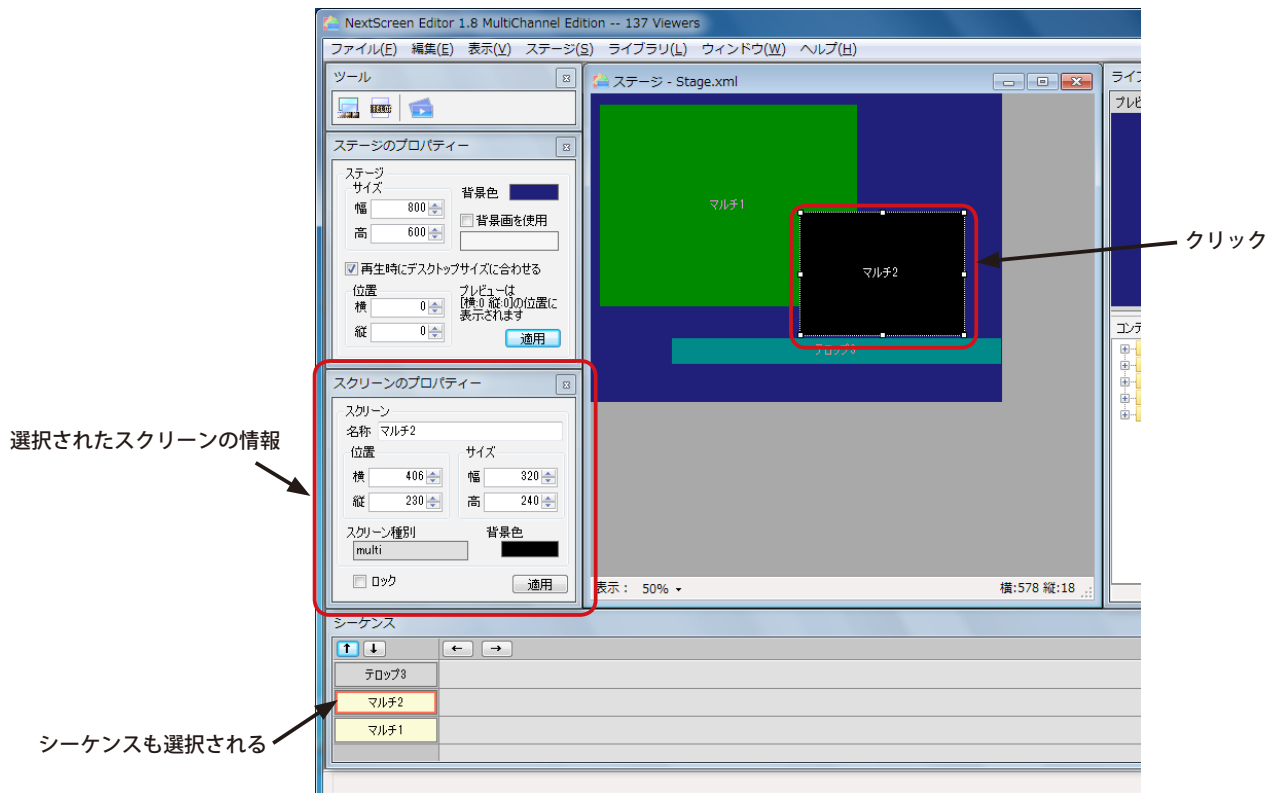
シーケンスが追加される

スクリーンのプロパティ

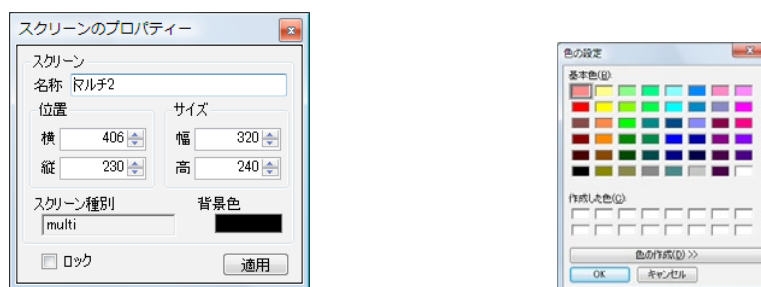
各スクリーンは、位置やサイズなど様々な情報を持っています。これらの情報を確認、変更できるものが「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」です。また、スクリーン同士は重なりは前後関係を持っていますが、これについては「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では確認することができません。重なりは「シーケンス ウィンドウ」で確認します。

- (1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。同時に「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」にスクリーンの情報が表示されます。(同時にシーケンスも選択されます)

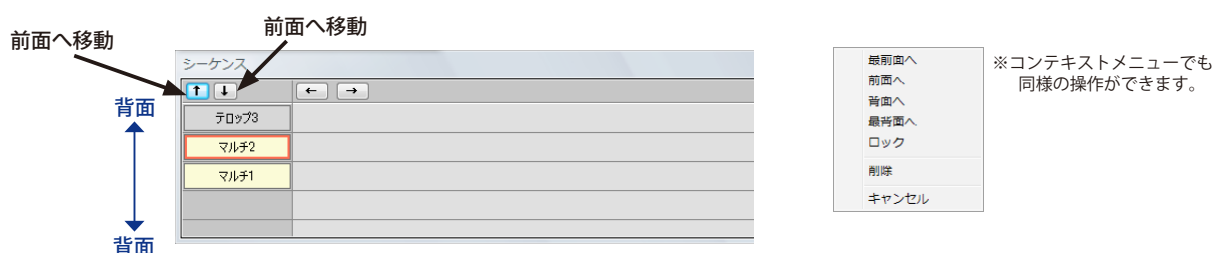
スクリーンを選択した画面



- (2) 「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では、名称、位置、サイズ、背景色、ロック状態を変更可能です。ここで設定される背景色は、ビューの表示で使われるのではなく、エディタ上で見易くするために用いられます。「ロック」のチェックボックスにチェックを入れると、ステージ ウィンドウでマウスでの位置やサイズの変更を防止することができます。



- (3) シーケンス ウィンドウで、各スクリーンの重なり順を確認、変更することができます。シーケンスで上に位置するスクリーンが、ステージで前面になります。シーケンスで下に位置するスクリーンがステージで背面になります。

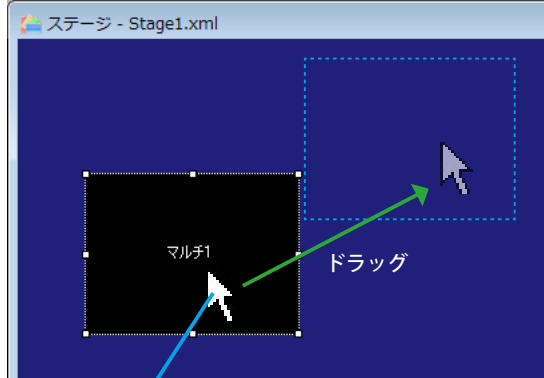


スクリーンの移動

スクリーンの移動は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

- (1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。矩形内（点線の内側）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンを移動できます。

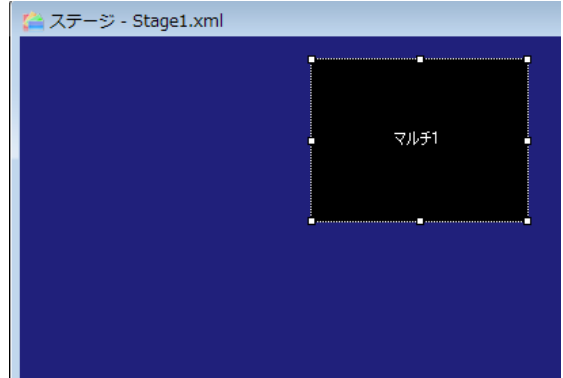
ステージウィンドウ



マウスポインタ

ドラッグ

ステージウィンドウ（スクリーン移動後）



キーボードの矢印キーでも移動できます。

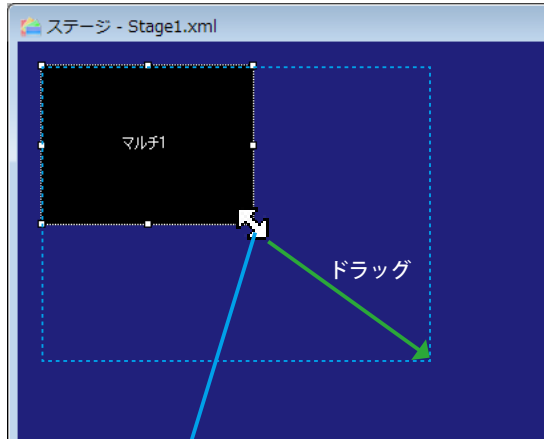


スクリーンのサイズ変更

スクリーンのサイズ変更は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

- (1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。点線上のハンドル（小さな四角）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンのサイズを変更できます。

ステージウィンドウ



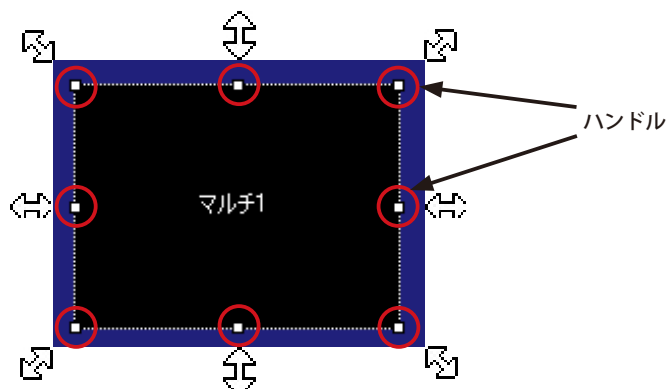
マウスポインタ

ドラッグ

ステージウィンドウ（スクリーンサイズ変更後）



※各ハンドルの上では、マウスポインタの形が変わります。

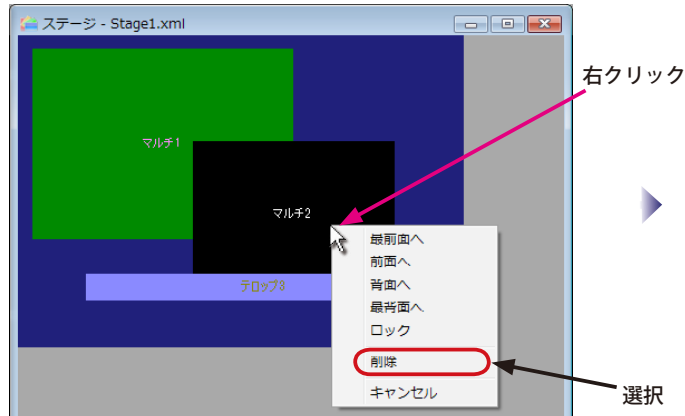


スクリーンの削除

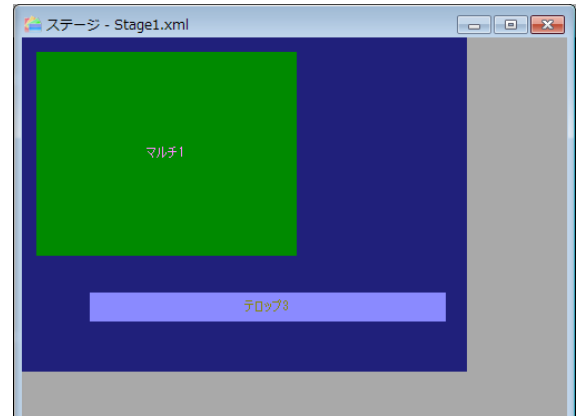
スクリーンの削除は、ステージウィンドウのスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューを使用します。(シーケンスのコンテキストメニューからも行なえます)

- (1) ステージウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。
【重要】 削除の警告が表示されずにすぐに削除されるので注意してください。

ステージウィンドウ



ステージウィンドウ (スクリーン削除後)

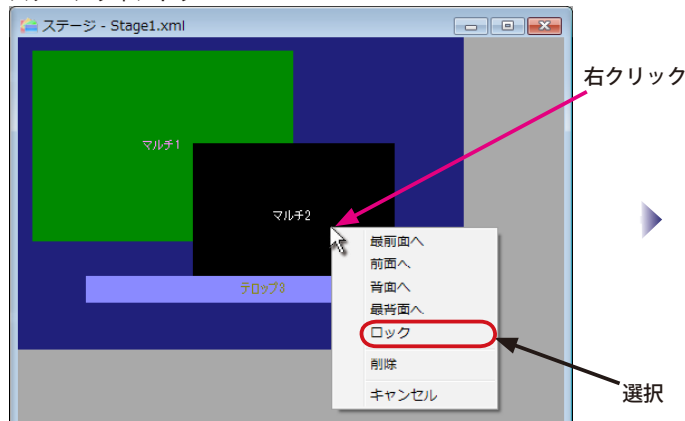


スクリーンのロック

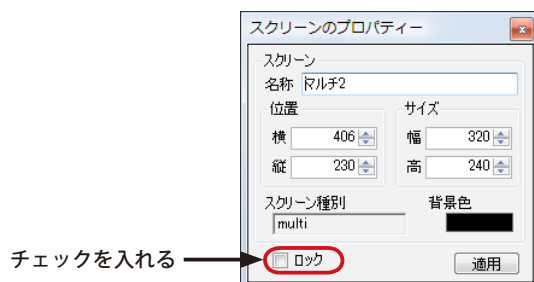
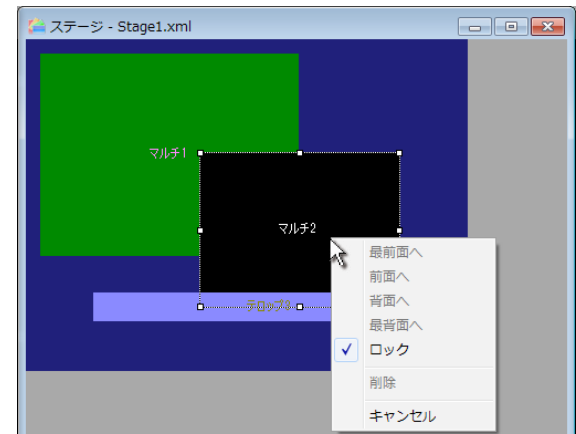
スクリーンをロックするとマウスドラッグによるスクリーン位置とサイズの変更が出来なくなります。誤操作を防ぐ場合に使用します。他のスクリーンの操作により重なり順は変更になることがあります。

- (1) ステージウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「ロック」を選びます。
 チェックが入っているときは、ロックされている状態。チェックが入っていないときはロックされていない状態です。
 「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で「ロック」を設定することもできます。

ステージウィンドウ



ステージウィンドウ (ロックされている状態)

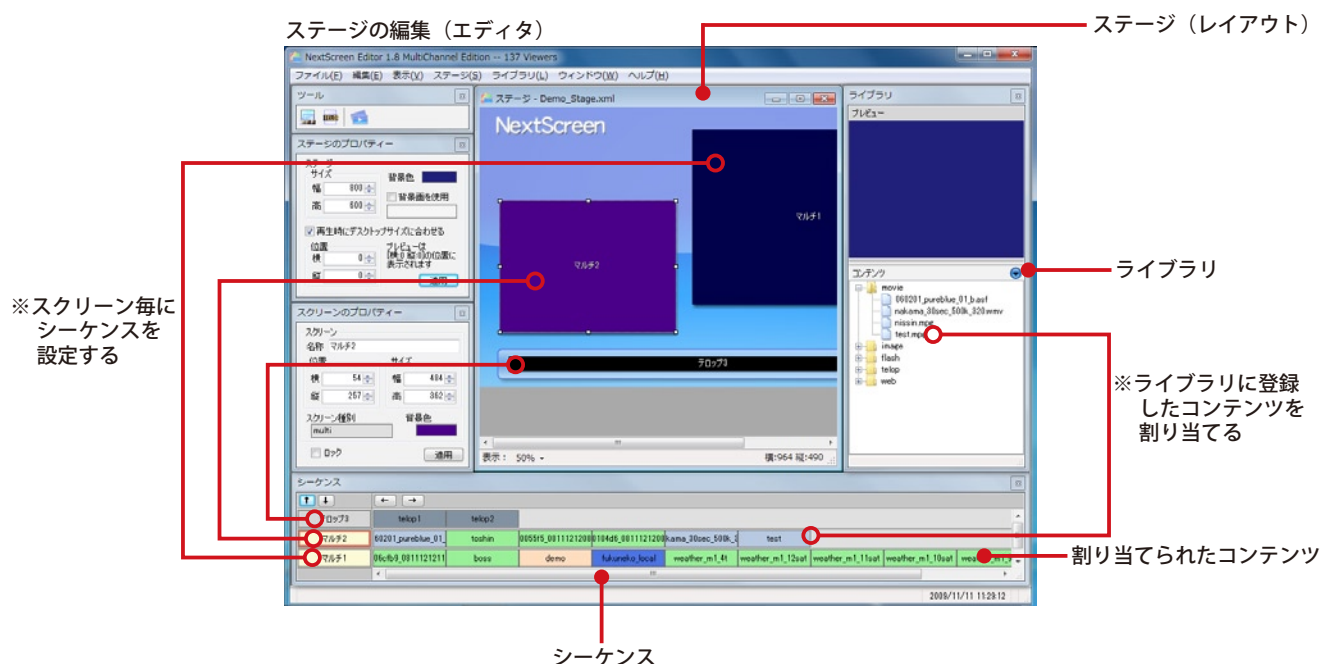


第 6 章 シーケンス

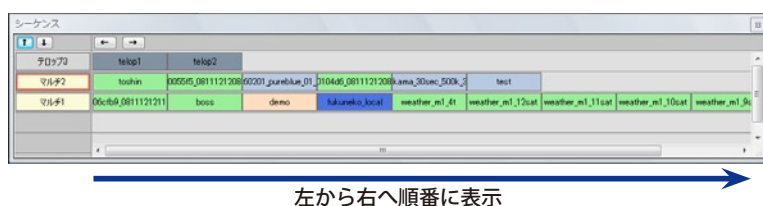
第 6 章 シーケンス

シーケンスについて

スクリーンで設定された領域の中にコンテンツを表示させるためには、「シーケンス」にコンテンツを割り当てる必要があります。シーケンスはスクリーン毎に用意されています。スクリーンが作成されると、そのスクリーンに対応したシーケンスが作成されます。シーケンスでは、コンテンツを表示する順番とコンテンツ毎の表示時間などを設定します。マルチメディアスクリーンとテロップスクリーンとでは、割り当て可能なコンテンツの種類が異なります。マルチメディアスクリーンに割り当て可能なコンテンツは、「動画」「静止画」「Flash」「Web」であるのに対し、テロップスクリーンに割り当て可能なコンテンツは「文字列」です。



シーケンスに割り当てられたコンテンツは、左から順番に表示されます。コンテンツの表示時間は割り当てられたコンテンツ毎に設定します。※動画と文字列の表示時間は設定できません。動画は再生時間がそのまま適用され、文字列は全ての文字列のスクロールが完了するまでです。



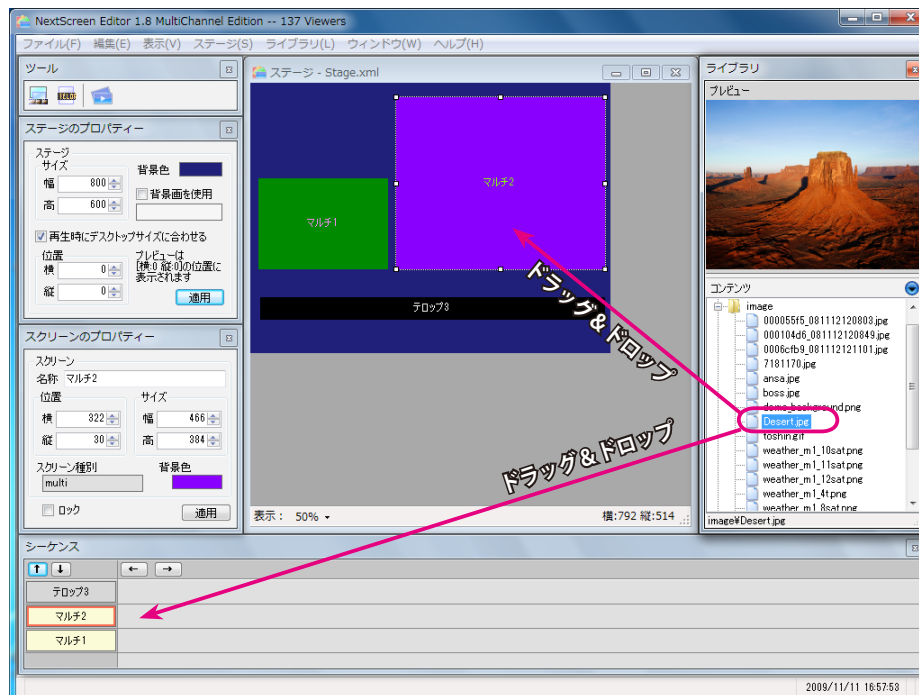
シーケンスに割り当てられたコンテンツの種類は色で判別することができます。

telop	 テロップ用文字列
image	 静止画
movie	 動画
flash	 Flash
web	 Web
folder	 フォルダ

コンテンツを割り当てる

コンテンツをシーケンスへ割り当てるためには、あらかじめコンテンツをライブラリへ登録しておかなければなりません。コンテンツのライブラリへの登録方法は「第4章 ライブラリ」を参照してください。

- (1) ライブラリ ウィンドウで割り当てたいコンテンツを選び、シーケンス ウィンドウの割り当てたいスクリーンのシーケンスヘドラッグ&ドロップします。ステージ ウィンドウのスクリーンヘドラッグ&ドロップしてもコンテンツを割り当てることができます。(以下図の例は「マルチ 2」スクリーンへ割り当てている)



キーボードの **Shift** キーまたは **Ctrl** キーを押しながらクリックすると複数のコンテンツを選択できます。(同時に選択できるコンテンツは同じ種類のコンテンツです。)
選択したコンテンツは同一のスクリーンへ割り当てることができます。

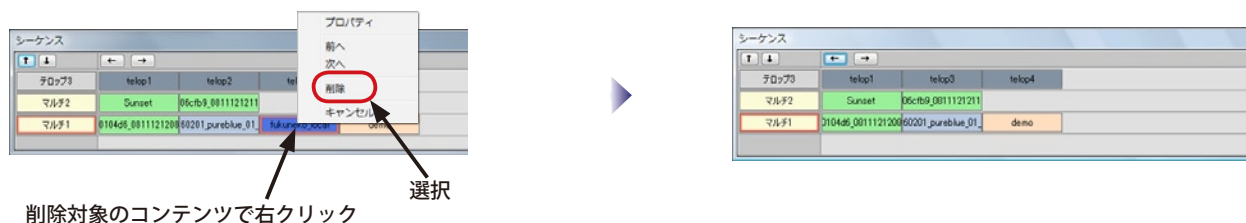


- NextScreen バージョン 1.8 以降では、シーケンスの途中にコンテンツを挿入することができます。
- バージョン 1.8.2 以降では「新しいステージ」を使用する設定にすると、コンテンツにフォルダを割り当てることができます。

コンテンツを削除する

(1) シーケンスから削除したい、コンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。（Delete キーを押しても削除できます。）

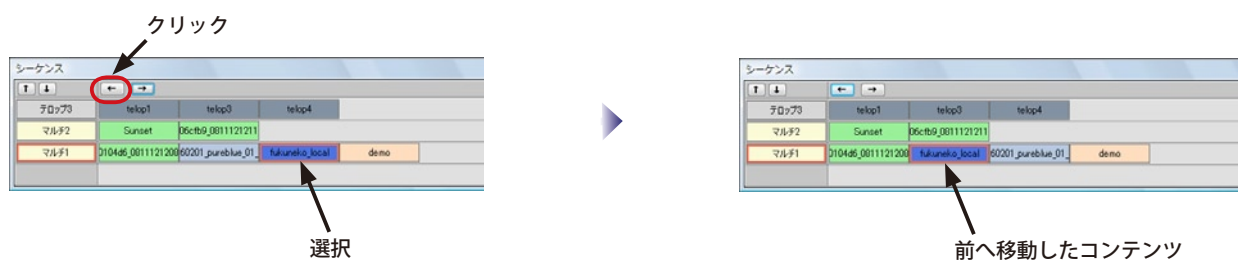
【重要】コンテンツは警告なしでシーケンスから削除されます。



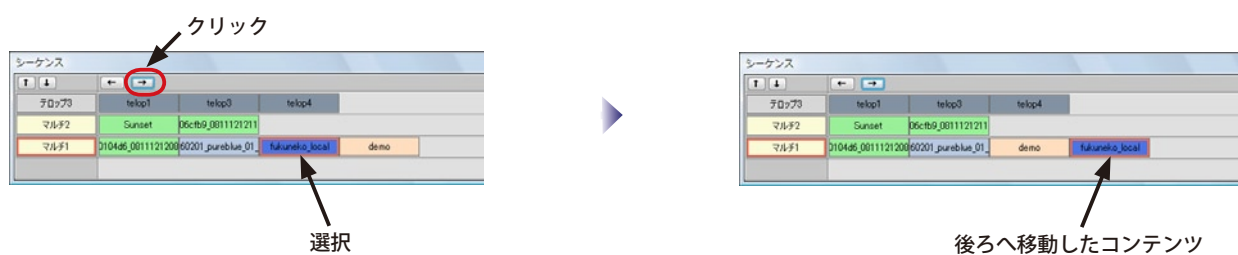
コンテンツの表示順を変更する

ビューワでは、シーケンス ウィンドウで左から右に向かってコンテンツが順番に表示されます。表示する順番を変更するためにはシーケンス ウィンドウで、コンテンツの順番を入れ替えます。

(1) コンテンツの表示順を前にしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、 ボタンをクリックします。



(2) コンテンツの表示順を後ろにしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、 ボタンをクリックします。



(3) コンテンツを右クリックして表示されるコンテキストメニューでも順番を入れ替えることができます。



キーボードの **Shift** キーを押しながらコンテンツをクリックすると、複数のコンテンツを同時に選択し、移動することができます。

キーボードの矢印キーでも移動できます。

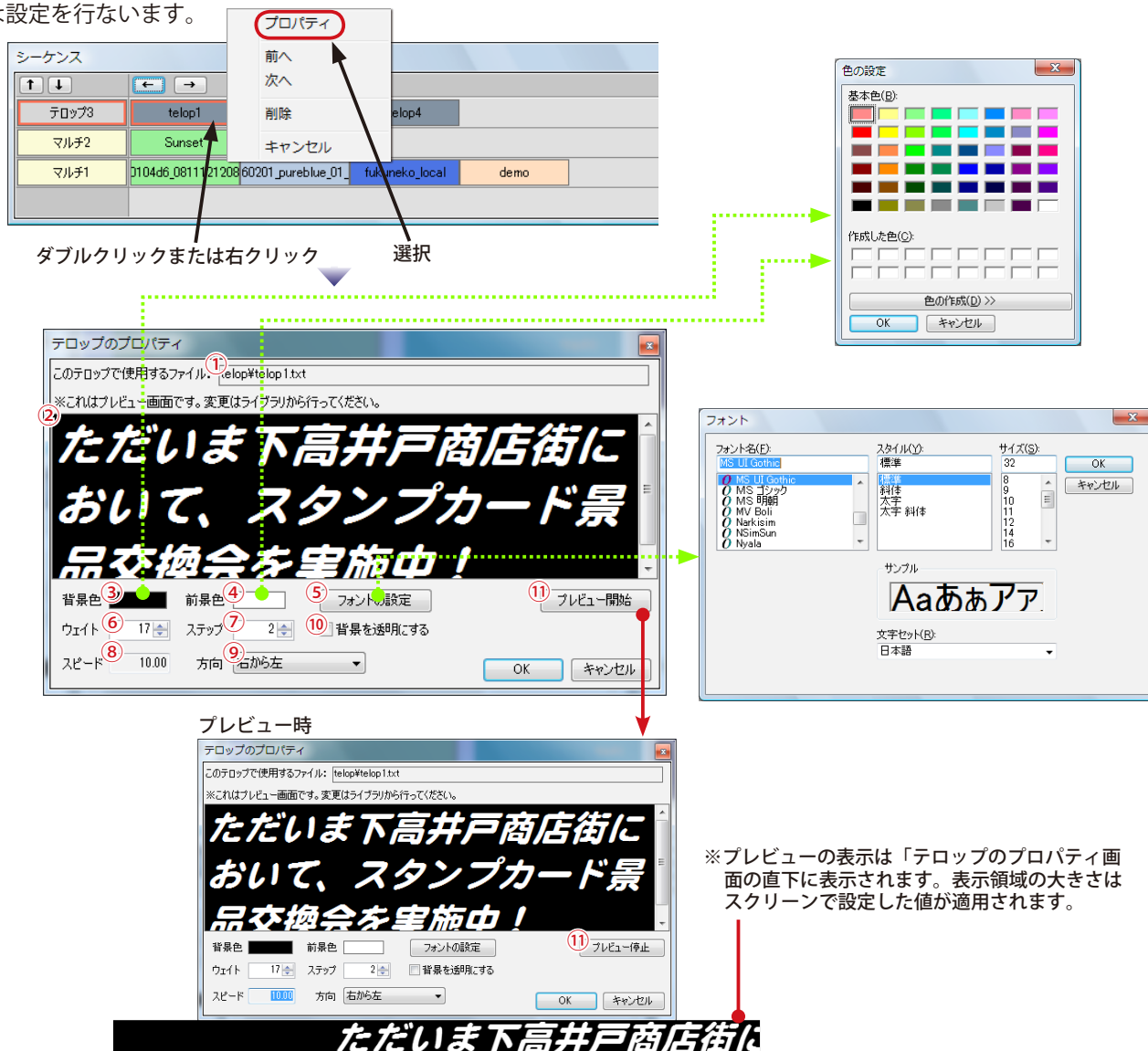


← → キーで、コンテンツを前と後ろに移動
↑ ↓ キーで、スクリーンを手前と背面に移動

テロップのプロパティ

テロップ（スクロール文字列）を設定するためには、シーケンスに割り当てられたテロップコンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）

(1) 設定したいテロップコンテンツをダブルクリックします。表示された「テロップのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



- ① 割り当てられたテロップコンテンツのファイル名です。
- ② 現在の設定の色とフォントを使用したときのプレビューです。
- ③ クリックして表示される「色の設定」ウィンドウで背景色を指定します。
- ④ クリックして表示される「色の設定」ウィンドウで文字色を指定します。
- ⑤ クリックすると、「フォント」ウィンドウが表示され、フォントを変更できます。
- ⑥ 「ウェイト」は Ver.1.7 までは「速度」と表記されていました。「ステップ」と合わせて調整します。
- ⑦ 「ステップ」は Ver.1.7 までは「移動距離」と表記されていました。「ウェイト」と合わせて調整します。
- ⑧ 「スピード」はテロップが移動する速度です。値が小さくなると遅くなり、値が大きくなると速くなります。この値は直接変更することができません。「ウェイト」と「ステップ」の値から自動的に計算されます。

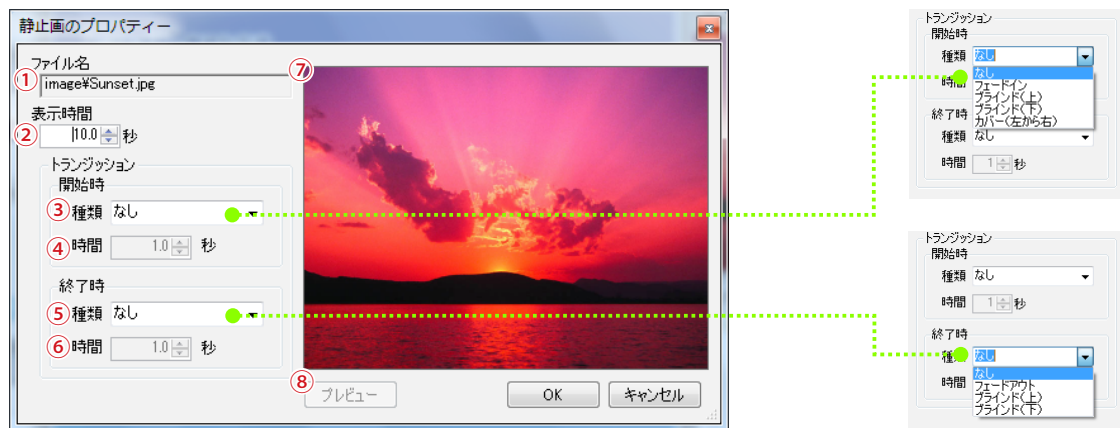
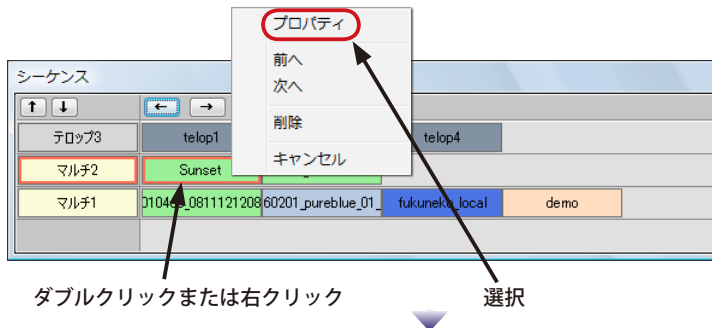
「ウェイト」は 10 ～ 1000 の間の値で調整します。数値が小さいほど速度が速くなります。
 「ステップ」は 1 ～ 100 の間で値を調整します。数値が大きいほど速度が速くなります。

- ⑨ テロップの移動方向を選択することができます。「右から左」「左から右」「下から上」「上から下」の 4 方向から選択します。
- ⑩ チェックを入れると背景色部分を透過させます。ただし、透過できるかどうかは、ビデオカードに依存します。
- ⑪ クリックすると、テロップのプレビューを表示します。プレビューを開始するとボタンの表示が「プレビュー停止」に変わります。「プレビュー停止」ボタンをクリックするとプレビューを停止します。

静止画のプロパティ

静止画の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた静止画コンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したい静止画コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（**Enter** キーでも可。）表示された「静止画のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行います。



- ① 割り当てられた静止画コンテンツのファイル名です。
- ② このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。（トランジッション時間を含めます）
- ③ このコンテンツの表示を始めるときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
- ④ このコンテンツの表示開始時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
- ⑤ このコンテンツの表示を終了するときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
- ⑥ このコンテンツの表示終了時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
- ⑦ プレビュー表示です。「プレビュー」ボタンを押したときにトランジッションをプレビューすることもできます。
- ⑧ トランジッションを含めたプレビューを実行します。

トランジッションは、設定するコンテンツの前後のコンテンツにより実行結果が異なります。前後に静止画以外のコンテンツが割り当てられている場合は、そのスクリーンが全面黒の静止画に対するトランジッションとなります。前後に静止画が割り当てられている場合は、その静止画に対するトランジッションとなります。

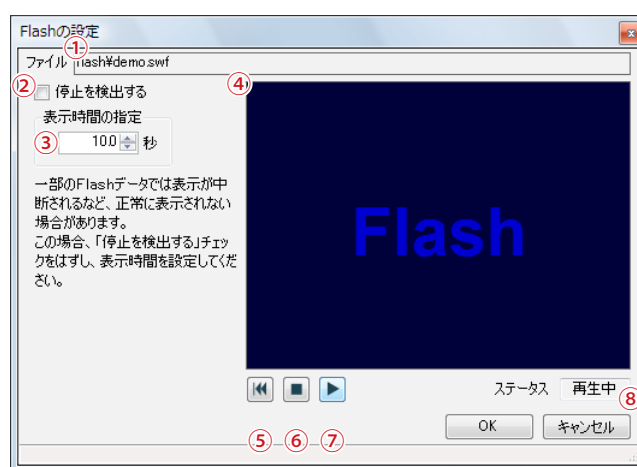
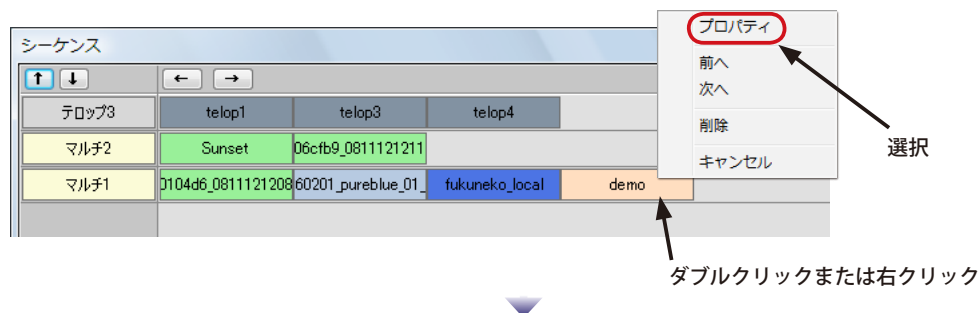
2つの静止画が連続で割り当てられているとき、前の静止画に「終了時」のトランジッションを設定し、後の静止画に「開始時」のトランジッションを設定した場合、2つのトランジッションが実行されてしまうため注意が必要です。

トランジッションは PC の負荷を高めます。テロップと共に使用する場合は影響を及ぼすので注意が必要です。

Flash のプロパティ

Flash の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Flash コンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したい Flash コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）表示された「Flash のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



- ①割り当てられた Flash コンテンツのファイル名です。
- ②チェックを入れると、Flash の停止を自動検出し、このコンテンツの表示を終了します。
- ③このコンテンツの表示時間を 1/10 秒単位で設定します。（「停止を検出する」にチェックが入っていないとき）
- ④この Flash コンテンツを再生するプレビュー表示です。
- ⑤この Flash コンテンツを最初から再生するときに使用します。（巻き戻し）
- ⑥再生中の Flash コンテンツを停止します。
- ⑦この Flash コンテンツをプレビューで再生します。
- ⑧再生中かどうかの状態（ステータス）です。

Flash コンテンツを扱う際には注意が必要です。

NextScreen は Flash の背景色を #FFFFFF（つまり白）に設定します。Web への埋め込み用に作成された Flash ファイルでは外部パラメータにより背景色を指定することを前提としたものがあります。その場合実行結果が予想と異なる場合があります。

NextScreen は "Loop=false" つまり自動ループはしない設定になっています。自動ループを前提とした Flash ファイルは予想と異なる実行結果になる場合があります。

NextScreen の Flash 再生は、マウスを使用するインタラクティブなコンテンツの実行をサポートしません。

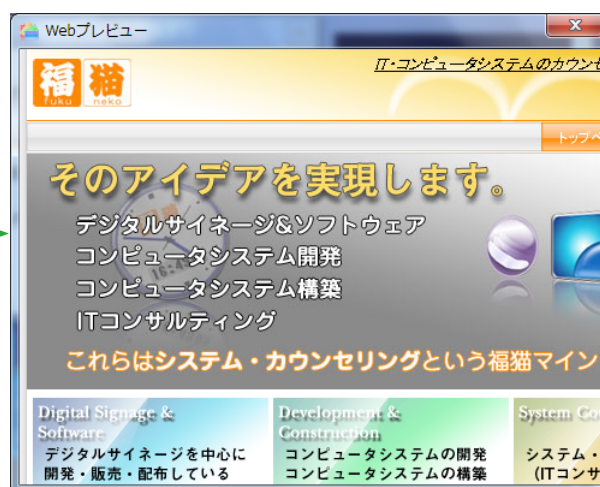
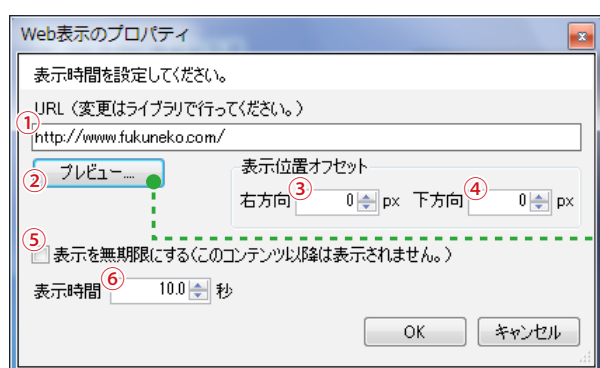
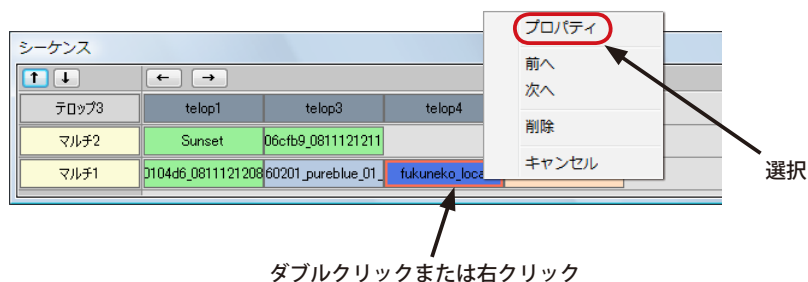
「停止を検出する」設定はプレビューで Flash ファイルを再生させ、「ステータス」が「停止」になることを確認してから行なってください。Flash ファイルがループするように作成されている場合、コンテンツが終了しなくなります。停止しない、再生中に停止を行なうなどの Flash ファイルが存在します。その場合は、「表示時間の指定」を使用してください。

※新しいステージを利用する場合は Flash Player のインストールに注意してください。ActiveX 版の Flash Player に加えて、NPAPI 版の Flash Player をインストールする必要があります。詳しくは、「第 1 章 インストール」を参照してください。

Web 表示のプロパティ

Web の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Web コンテンツをダブルクリックします。

- (1) 設定したい Web コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。(Enter キーでも可。) 表示された「Web 表示のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



- ① 割り当てられた Web コンテンツの URL です。変更はライブラリで行ってください。
- ② 指定された URL のページを別ウィンドウで表示します。ウィンドウで表示される大きさは、スクリーンで指定したものにります。
- ③ ページを表示する（切り取る枠）位置を横に移動させます。
- ④ ページを表示する（切り取る枠）位置を縦に移動させます。
- ⑤ チェックを入れると、ステージを実行中、この Web コンテンツを表示し続けます。シーケンスに次のコンテンツが設定されていてもこの Web コンテンツで停止します。
- ⑥ このコンテンツの表示時間を 0.1 秒単位で入力します。

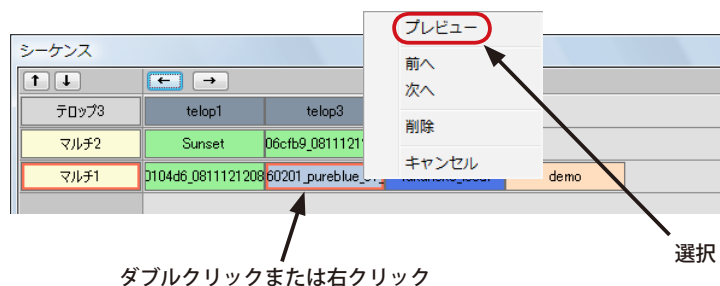
Web 表示はビューワ PC にインストールされている Internet Explorer の機能を利用します。そのため、表示される Web ページは Internet Explorer で正しく表示できる必要があります。左上を基準にスクリーンのサイズで切り取られます。スクロールバーは表示しません。表示位置のオフセットを指定することによって切り取る位置を変更することができます。Web 表示の機能は表示を行なうのみで、マウス操作をサポートしません。

【重要】バージョン 1.6 以前にあった Web 表示のトランジション機能は廃止されました。

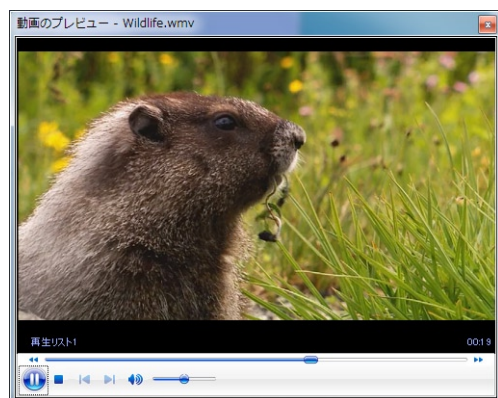
【重要】新しいステージを使用した時は Internet Explorer ではなく、Webkit による Web 表示になります。

動画コンテンツについて

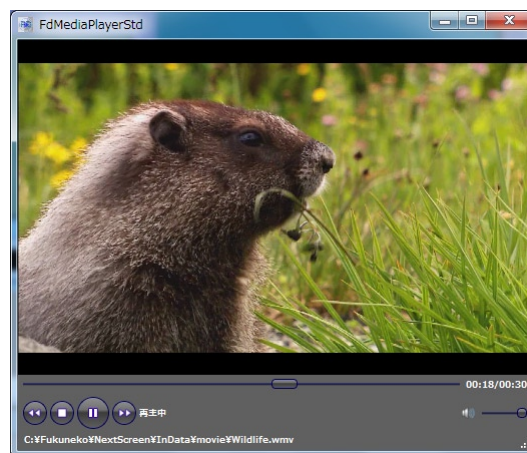
動画コンテンツは表示時間などの設定を行なうことができません。動画の再生が終了すると次のコンテンツが表示されます。シーケンスの動画コンテンツをダブルクリックまたは右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プレビュー」を選ぶと、動画ファイルを再生します。



プレビューで動画再生（従来のステージの場合）



プレビューで動画再生（新しいステージの場合）



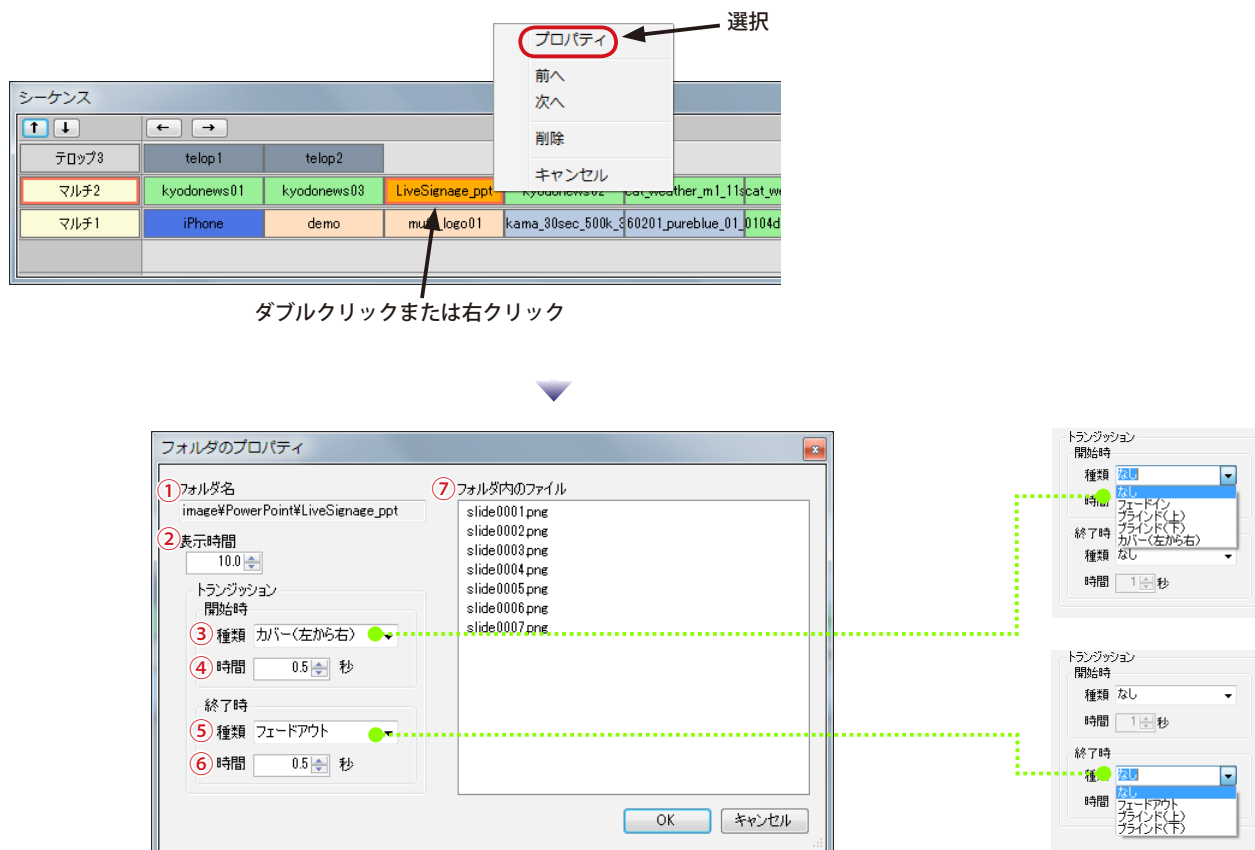
NextScreen の動画再生は新しいステージを利用する場合と従来のステージを利用する場合とでは異なります。従来のステージの場合は Windows Media Player の機能を利用します。新しいステージの場合は DirectShow の機能を利用します。また、再生可能な動画の種類はビューワ PC の環境に依存します。エディタでライブラリに登録できて、プレビューで表示できたとしても、ビューワで表示できるとは限りません。エディタとビューワで OS などのバージョンをあわせたり、同じ DirectShow コーデックをインストールするなどの方法を用いてください。

DirectShow コーデックについては、「第 10 章 新しいステージ」を参照してください。

フォルダのプロパティ

バージョン 1.8.2 以降で新しいステージを使用する場合には、シーケンスへフォルダを割り当てることができます。割り当てられたフォルダ内のコンテンツは、ファイル名の順に再生されます。また、ビューワで表示するときにファイル名の拡張子によって自動的にファイル種別を認識します。フォルダのプロパティではフォルダ内のすべてのコンテンツに適用されるの表示時間とトランジションを指定することができます。

- (1) シーケンス上の設定したいフォルダ（コンテンツ）をダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（**Enter** キーでも可。）表示された「フォルダのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。



- ① 割り当てられたフォルダ（コンテンツ）の名称です。
- ② このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。（トランジション時間を含めます）
- ③ このコンテンツの表示を始めるときのトランジションを指定します。（トランジションなしも可）
- ④ このコンテンツの表示開始時のトランジションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
- ⑤ このコンテンツの表示を終了するときのトランジションを指定します。（トランジションなしも可）
- ⑥ このコンテンツの表示終了時のトランジションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
- ⑦ フォルダ内に含まれるコンテンツファイルの一覧です。

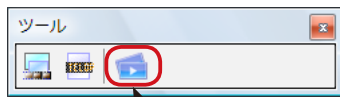
開始時と終了時両方にトランジションを設定すると、2つのトランジションが実行されてしまうため注意が必要です。通常は開始時または終了時の一方にのみ設定してください。

トランジションは PC の負荷を高めます。テロップと共に使用する場合は影響を及ぼすので注意が必要です。

シーケンスの確認（ステージのプレビュー）

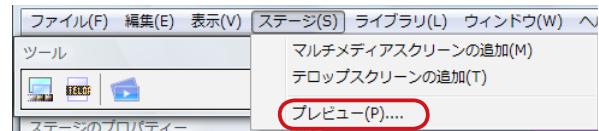
シーケンスへコンテンツが正しく割り当てられているかを確認するためには、ステージのプレビュー機能を使用します。

- (1) ステージの編集画面で、ツールウィンドウのをクリックするか、メニューから「ステージ」－「プレビュー」を選びます。



クリック

または



選択

- (2) ステージが保存されていない場合は保存を促すダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。



クリック

- (3) プレビューの終了方法を知らせるダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックします。



クリック

- (4) プレビューが表示されます。終了するためには、キーボードの「ESC」キーを押します。



第 7 章 スケジュール

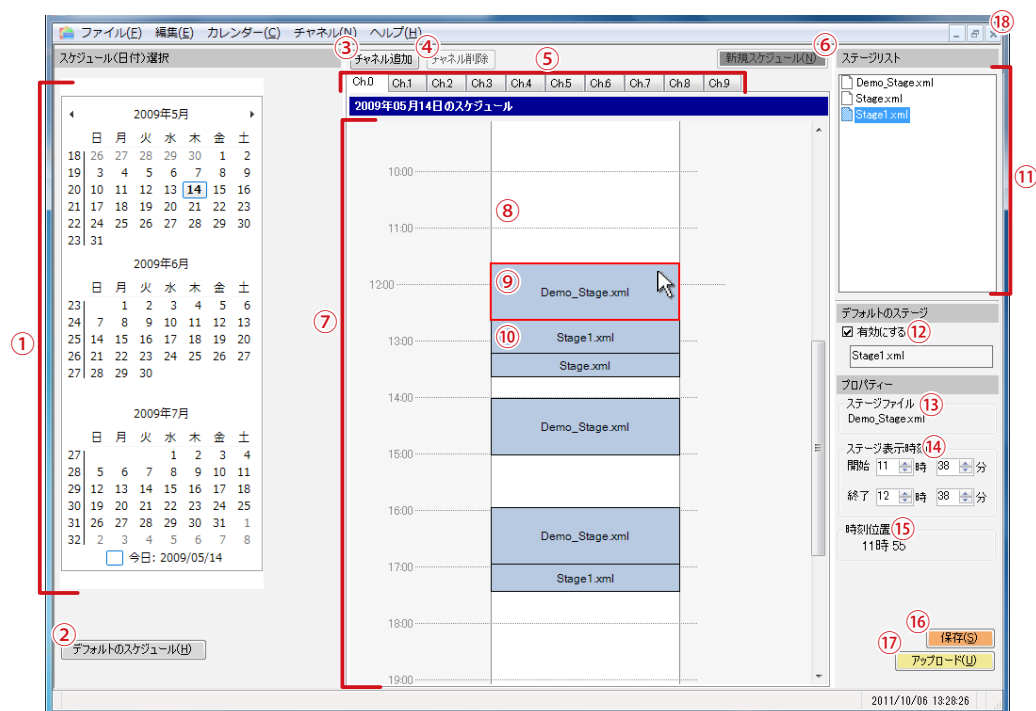
第7章 スケジュール

スケジュールについて

ステージを作成し、スクリーンを配置し、コンテンツをシーケンスに割り当てただけではビューが表示することはできません。いつ、どのステージを表示させるのかという「スケジュール」を設定する必要があります。

MultiChannel Edition では、複数のスケジュールセットを扱うことができます。それぞれのスケジュールセットを「チャンネル」と呼びます。

Standard Edition は 1 つのチャンネルのみ扱うことができます。



- ① カレンダー。日付をクリックすると、その日のスケジュールを⑦の領域に表示します。太字で表示された日付はスケジュールが設定された日を表します。
- ② クリックすると、⑦の領域にデフォルトのスケジュールを表示します。
- ③ チャンネルを追加します。(MultiChannel Edition のみ)
- ④ チャンネルを削除します。Ch.0 は削除できません。(MultiChannel Edition のみ)
- ⑤ チャンネル。タブで編集するチャンネルを切り替えます。(Standard Edition は Ch.0 のみ)
- ⑥ クリックすると、選択された日付のスケジュールを作成します。(作成済みの場合はクリックできません。)
- ⑦ 1 日のスケジュール表示 (タイムテーブル)。ステージリスト (⑪) からステージをドラッグ&ドロップすることでスケジュールを設定します。
- ⑧ ステージが割り付けられていない時間帯。(デフォルトのステージが指定されている場合はデフォルトのステージを表示)
- ⑨ ステージが割り付けられ、選択されている時間帯。
- ⑩ ステージが割り付けられている時間帯。
- ⑪ ステージリスト。作成済みのステージが一覧表示されます。ここから⑦の領域にドラッグ&ドロップします。
- ⑫ デフォルトのステージをドラッグ&ドロップにより指定できます。デフォルトのステージは、割り付けられていない時間に表示させるステージのことです。デフォルトのステージを指定しないこともできます。
- ⑬ 選択されている時間帯に設定されているステージのファイル名です。
- ⑭ 選択されている時間帯の開始時間と終了時間を設定できます。
- ⑮ マウスポインタが位置する時間です。
- ⑯ スケジュールを保存します。
- ⑰ アップロードを行ないます。(オールインワン設定の場合はボタンが無効になります。)
- ⑱ スケジュールを閉じます。(スタートメニューに戻ります。)

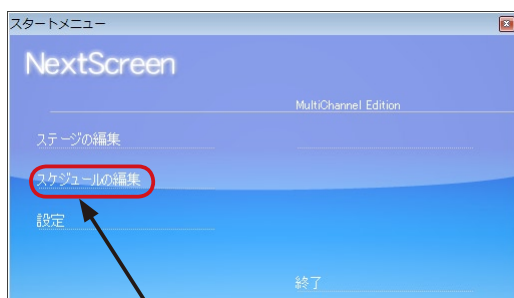
デフォルトのスケジュール

スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2009年4月10日に表示を行ないたい場合は2009年4月10日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については何も表示されないこととなります。(NextScreenのカバー画面が表示されます。) これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。

デフォルトのスケジュールはスケジュールが作成されていない日付に表示を行なうための1日分のスケジュールです。毎日同じスケジュールによる表示を行ないたい場合は、デフォルトのスケジュールを設定するだけでもかまいません。

【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

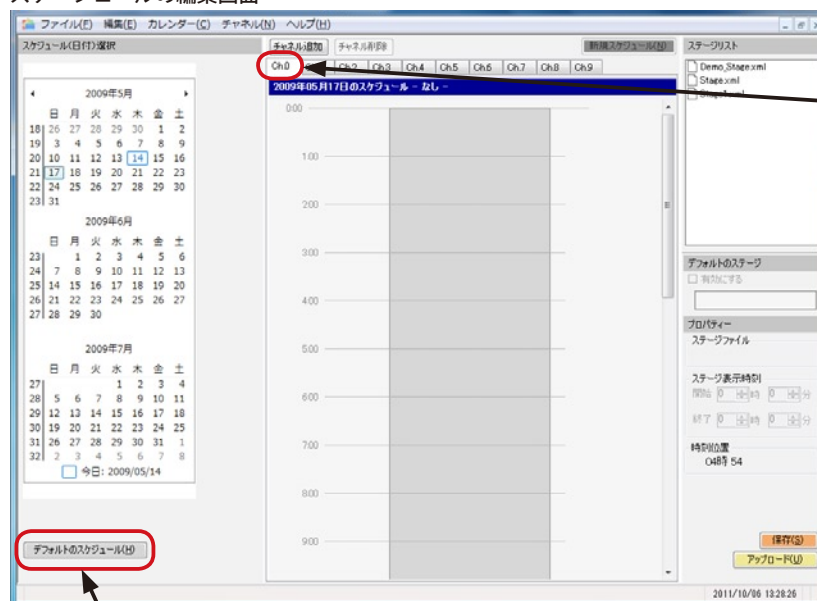
(1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックしてください。



クリック

(2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャンネルタブをクリックしてから、デフォルトのステージを設定するために、「デフォルトのスケジュール」ボタンをクリックしてください。

スケジュールの編集画面

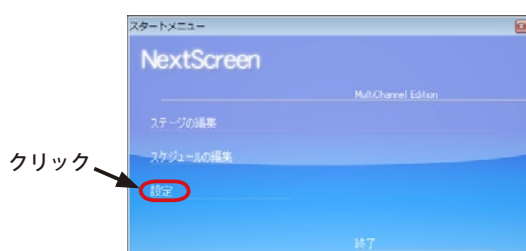


クリック

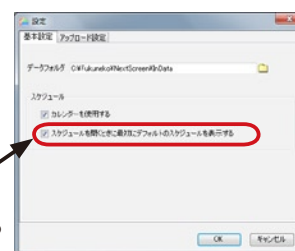
※この例はチャンネル0
を選択している

クリック

エディタの初期設定では、スケジュールの編集画面を開くと、当日のスケジュールを表示するようになっています。スケジュールの編集画面を開いたときに、デフォルトのスケジュールを表示するようにするためには、スタートメニューから「設定」をクリックし表示される設定画面で、「スケジュールを開くときに最初にデフォルトのスケジュールを表示する」にチェックを入れてください。



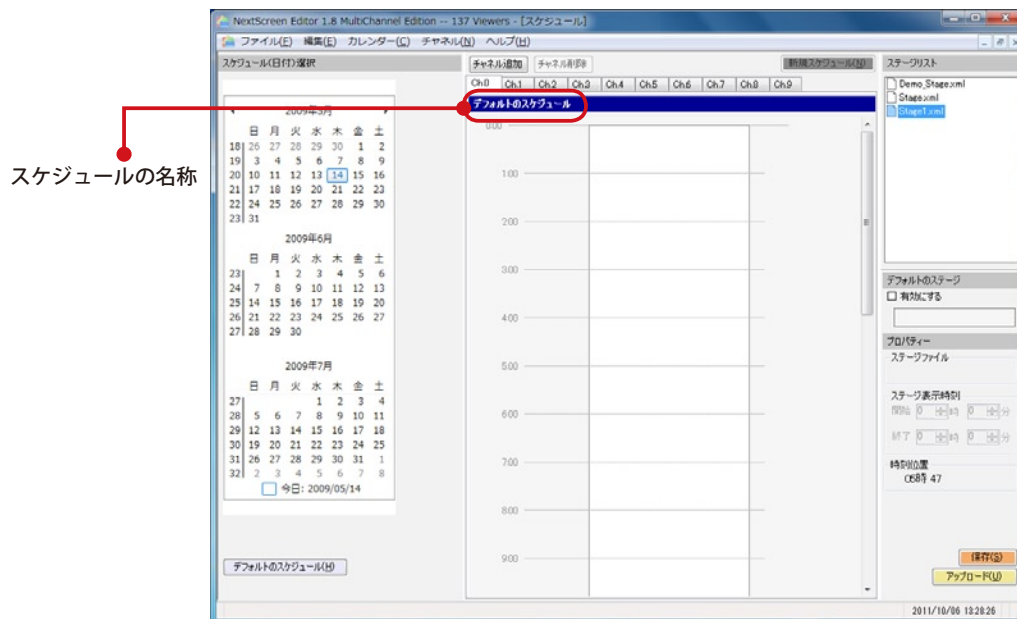
クリック



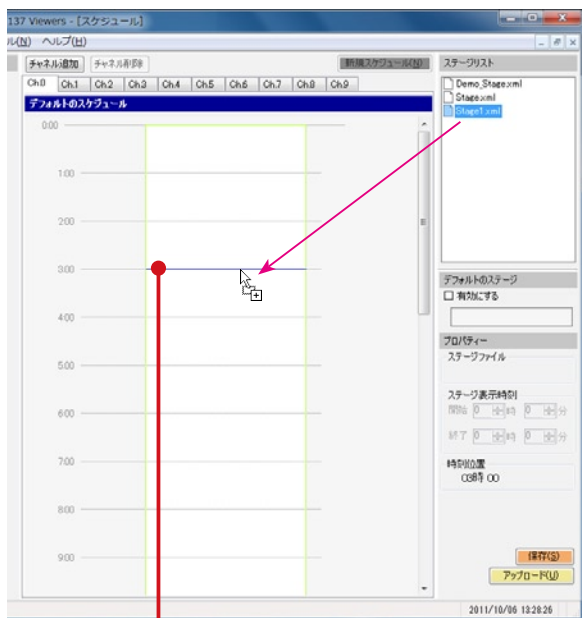
チェックを入れる

デフォルトのスケジュール

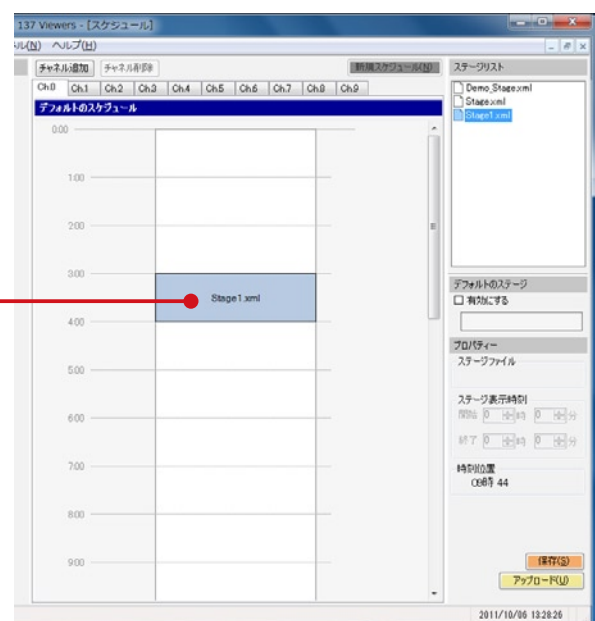
(3) スケジュールの名称が、「デフォルトのスケジュール」になっていることを確認してください。



(4) ステージリストからステージをドラッグ&ドロップして時間帯を設定します。ドロップしたときのマウスポインタの位置の時間（下図例では 3:00）から約 60 分間の時間帯が設定されます。
この例では、3 時 00 分から 4 時 00 分の時間に「Stage1」というステージが表示されます。



ドラッグ中のマウスポインタの位置は「青い線」で示される

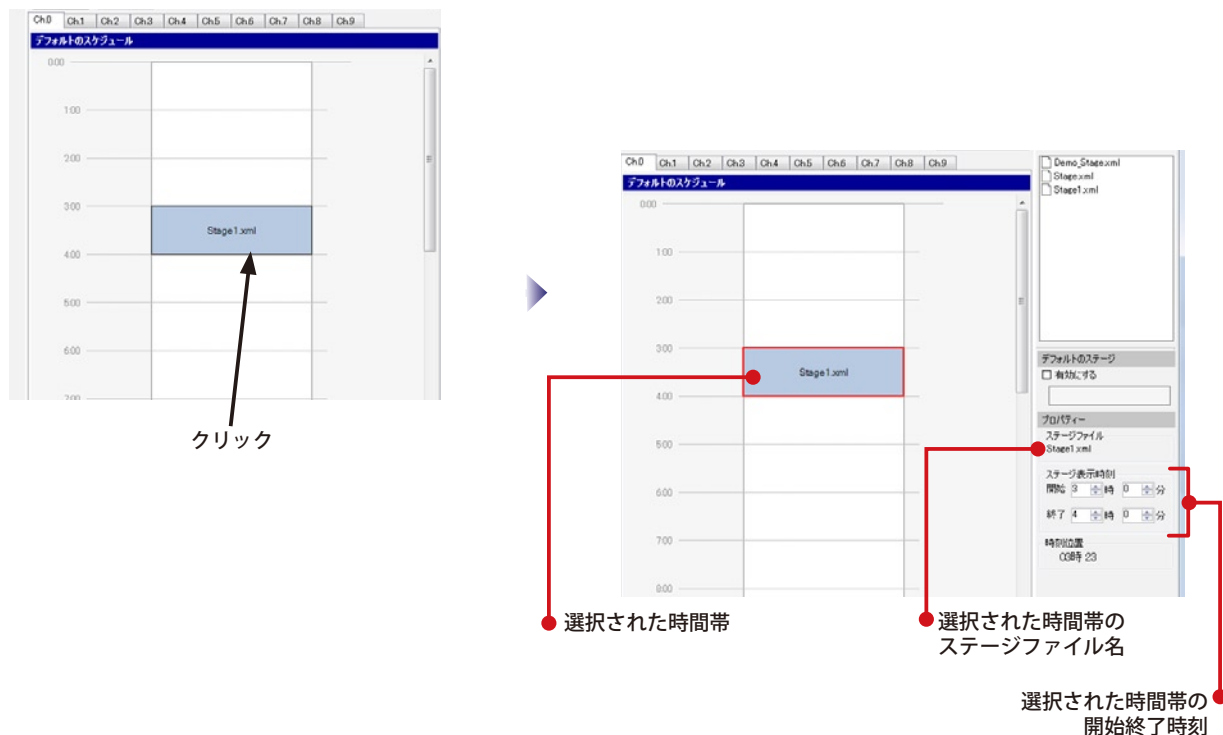


設定された時間帯

時間帯を変更する

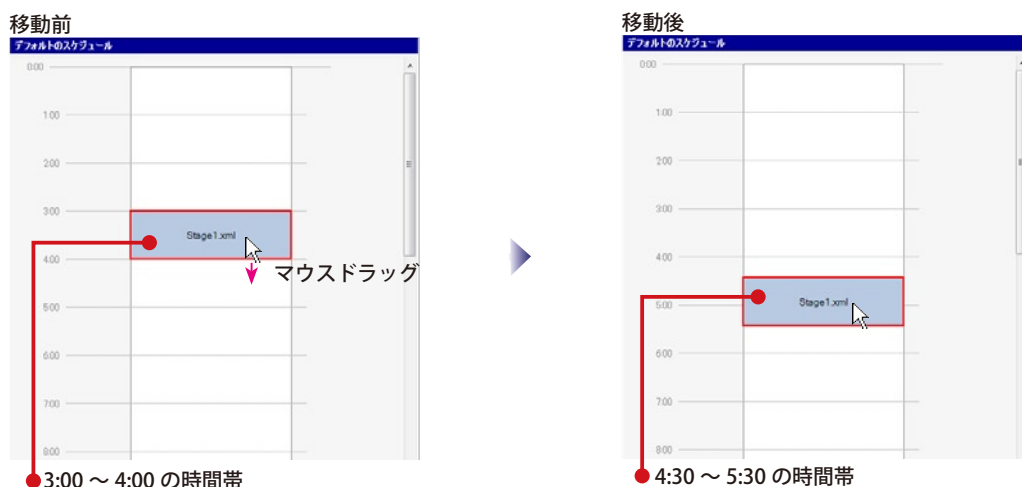
(1) ステージが割り付けられた時間帯を変更するためには、その時間帯をクリックし、選択された状態にします。選択された時間帯は「赤い線」で囲まれます。

時間帯が選択されると、その時間帯に割り当てられたステージファイル名と開始と終了時刻が表示され、確認することができます。



(2) ステージが割り当てられた時間帯はマウスを使って開始や終了の時刻を変更することができます。選択された時間帯で、マウスの左ボタンを押したまま、上下に移動させます。希望する時間に移動したら、マウスボタンを離します。これにより、ステージを表示する時間の長さは変更せずに、開始と終了の時刻を変更できます。

表示されている開始と終了時刻の数値を変更することによっても変更することが可能です。

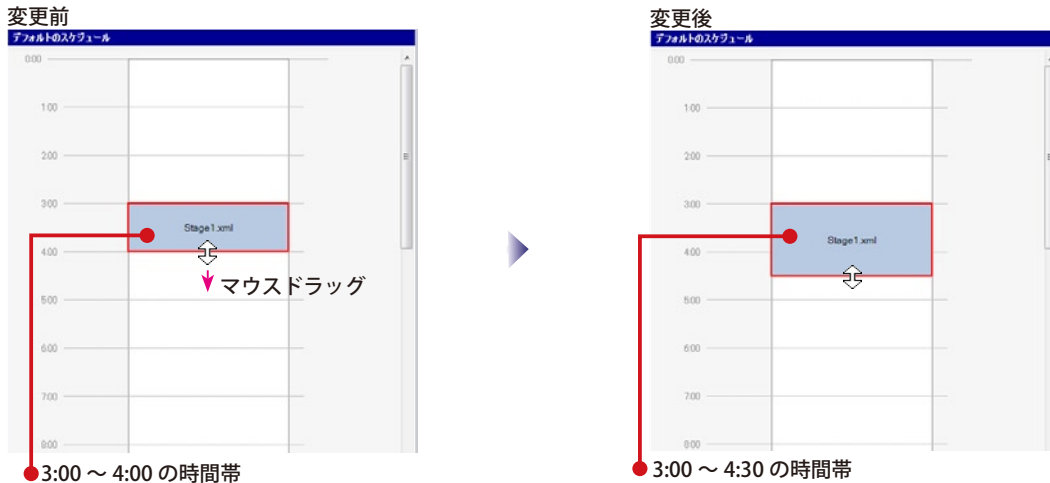


キーボードの矢印キーでも移動できます。

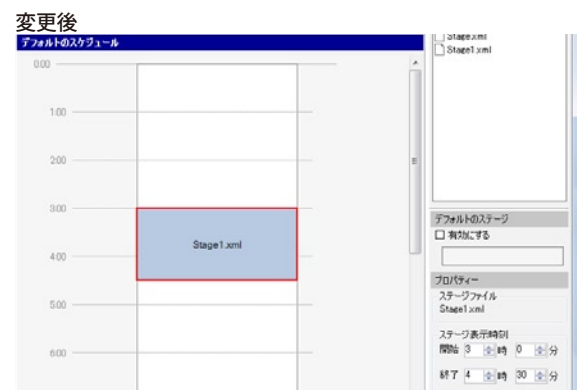
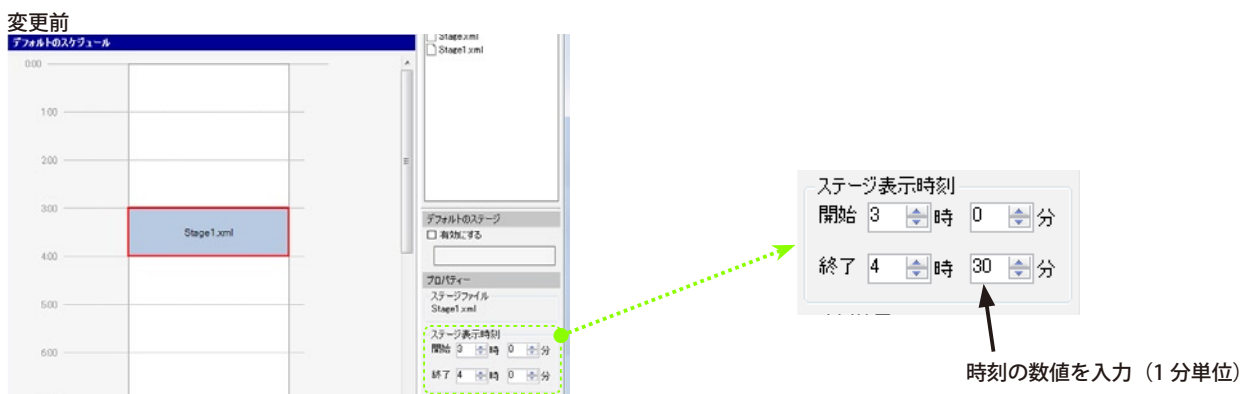
↑ ↓ キーで、スケジュールを移動

時間帯を変更する

(3) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻をマウスを使用して変更できます。選択された状態の時間帯の囲まれた上または下の赤い色の線の上にマウスポインタを持ってくると、マウスポインタの形状が↕に変わります。この状態でマウスの左ボタンを押したまま上下いずれかの方向へ動かします。希望の時刻のところでマウスボタンを離します。

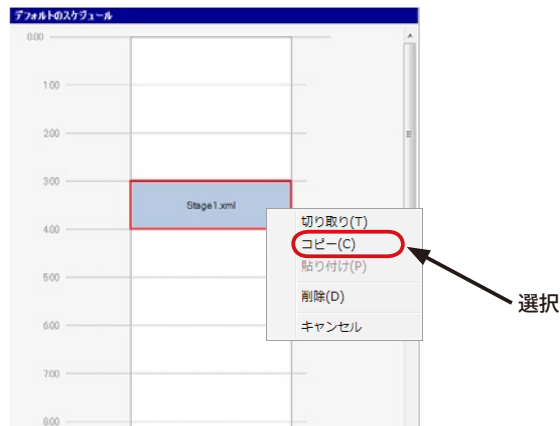


(4) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻は、数値入力でも変更できます。時間帯を選択し、画面右下の「ステージ表示時刻」の数値を変更します。

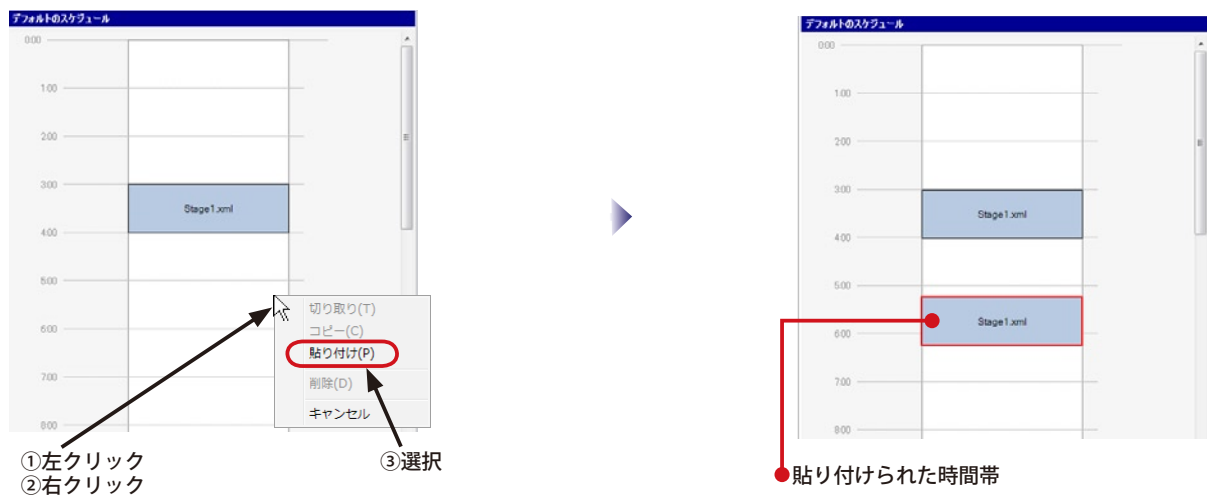


時間帯をコピー&貼り付ける

(1) ステージが割り付けられた時間帯をコピーし、貼り付けることができます。時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「コピー」を選びます。



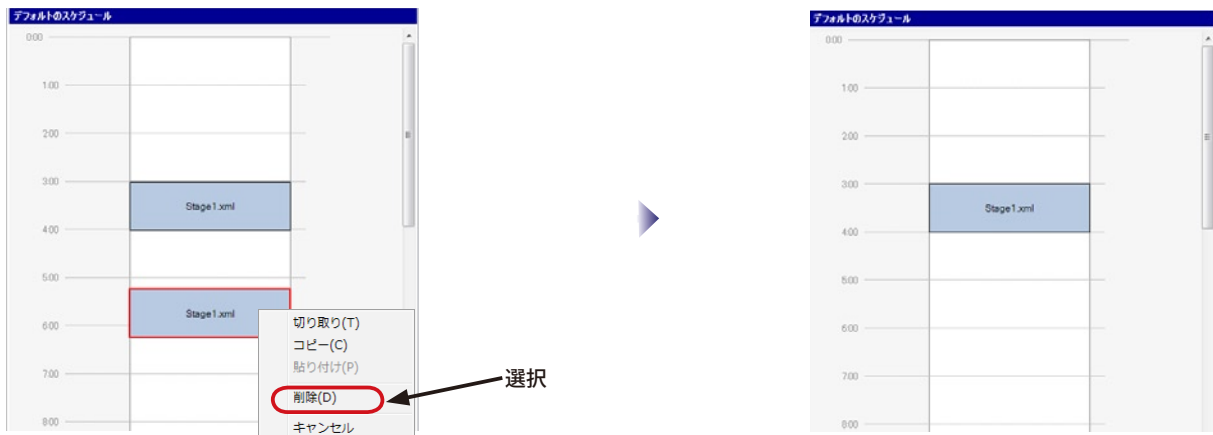
(2) 貼り付けたい時間のところを左クリックします。(時間帯の選択が解除されます。) そのまま右クリックして表示されるコンテキストメニューの「貼り付け」を選びます。



時間帯を削除する

(1) 時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「削除」を選びます。(キーボードの「delete」キーでも可)

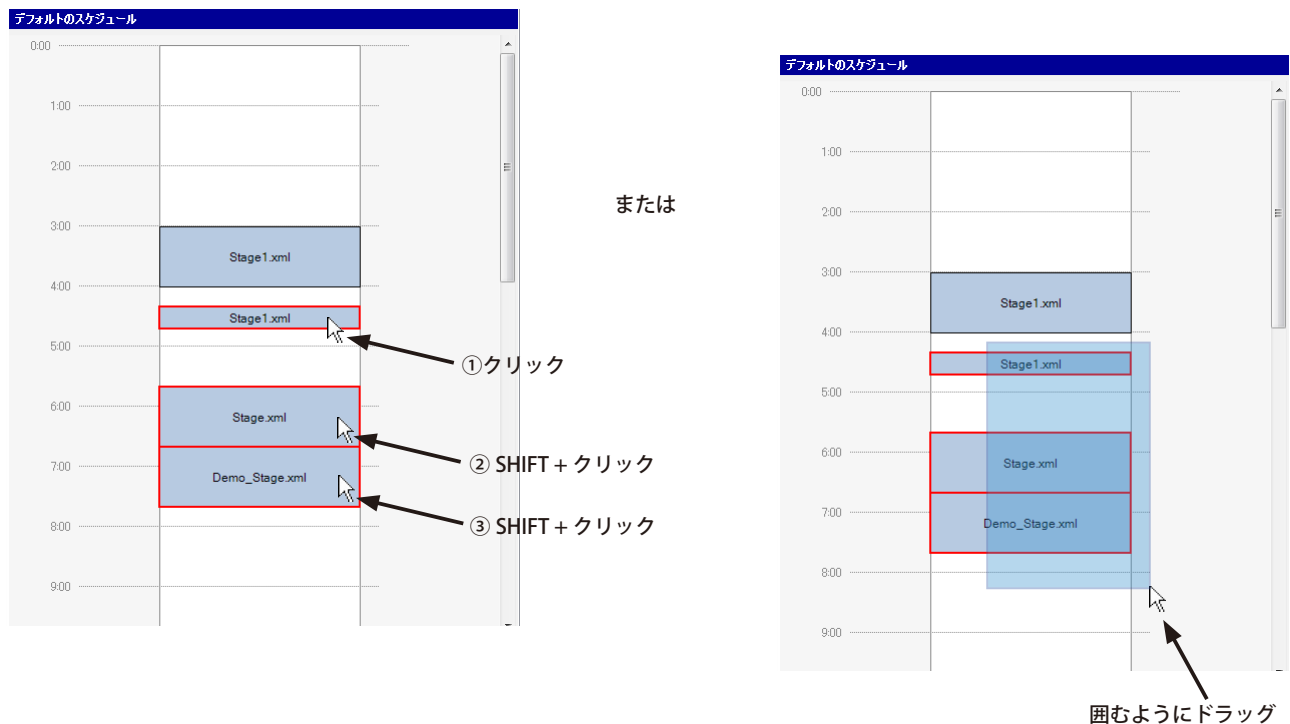
【重要】 警告無しで削除されるので注意が必要です。



複数時間帯を選択する

(1) キーボードの「shift」キーを押したまま、時間帯を選択していくと、複数の時間帯を選択できます。選択後は「コピー」や「貼り付け」、「削除」などを行なうことができます。

マウスドラッグで範囲指定することにより複数の選択をすることもできます。



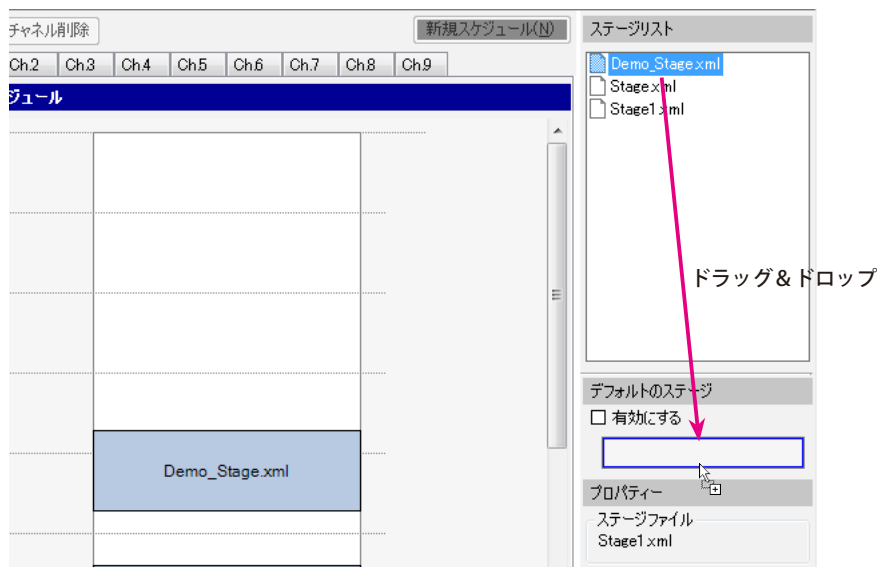
デフォルトのステージ

ステージが割り付けられていない時間帯（白い部分）は何も表示されません。（NextScreen のカバースクリーンだけが表示されます。）

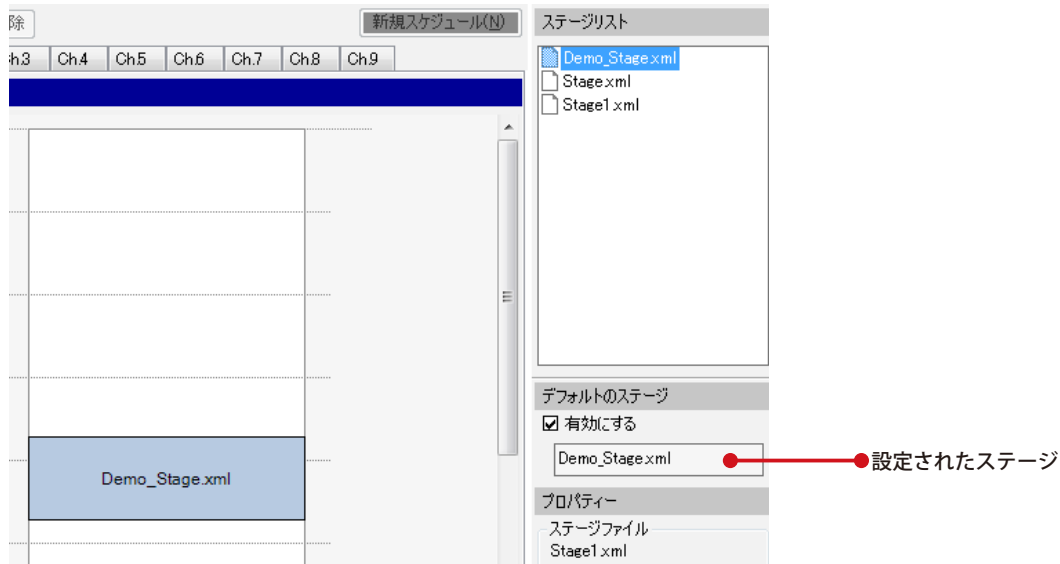
何も表示されない状態を避けるため、あるいは1日中同じステージを表示させたい場合には、デフォルトのステージを設定します。

【重要】「デフォルトのステージ」と「デフォルトのスケジュール」とを混同しないでください。

- (1) ステージリストから「デフォルトのステージ」に設定したいステージを選択します。次にマウスの左ボタンを押したまま「デフォルトのステージ」へ移動し、ボタンを離します。（ドラッグ&ドロップ）



- (2) 矩形の中にステージファイル名が表示され、デフォルトのステージに設定されます。



設定されたステージを解除するためには、デフォルトのステージの「有効にする」チェックをはずします。

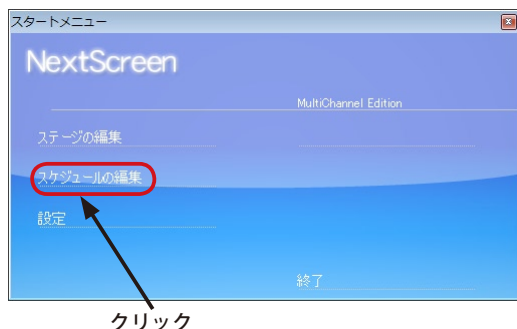


スケジュールの新規作成

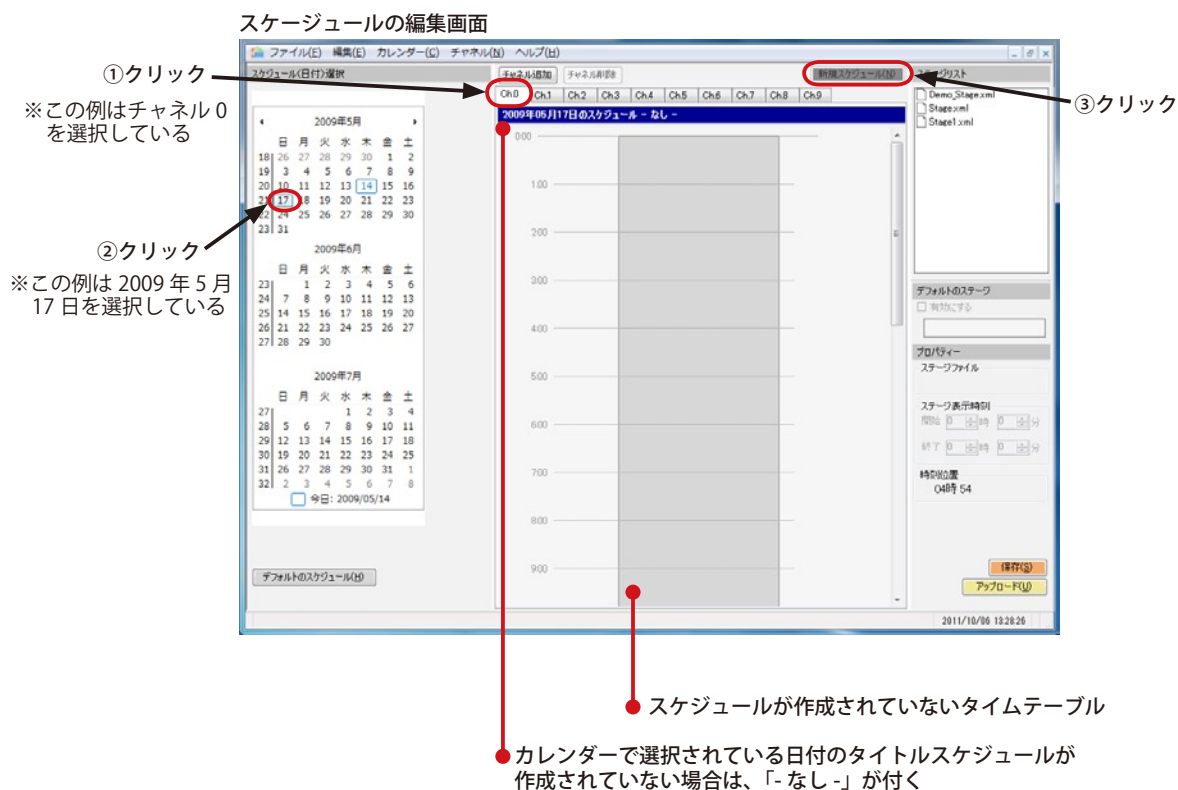
スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2009年4月10日に表示を行ないたい場合は2009年4月10日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については、デフォルトのスケジュールが設定されていなければ、何も表示されないことになります。(NextScreenのカバースクリーンが表示されます。)これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。デフォルトのスケジュールについては、「第7章 スケジュール」の「デフォルトのスケジュール」を参照してください。

【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

- (1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックして、スケジュール編集画面を開いてください。

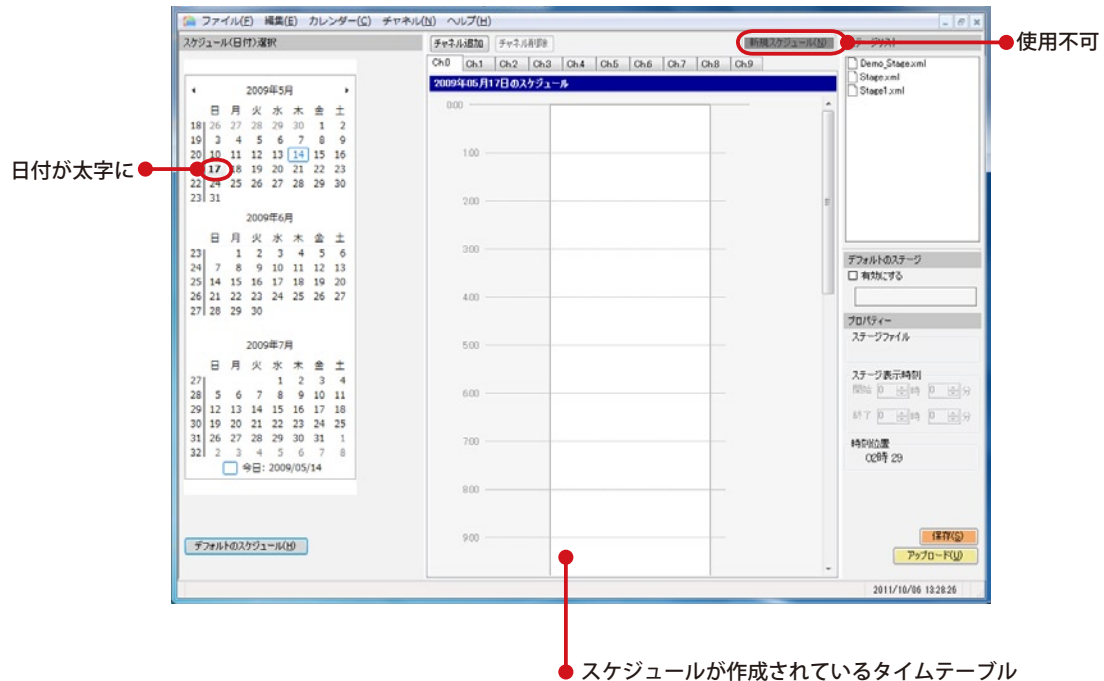


- (2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャンネルタブをクリックしてから、新規作成したい、画面左のカレンダーの日付をクリックします。スケジュールが作成されていない日のタイムテーブルはグレー色になっています。チャンネルタブの右上にある「新規スケジュール」ボタンをクリックして、スケジュールを作成してください。



スケジュールの新規作成

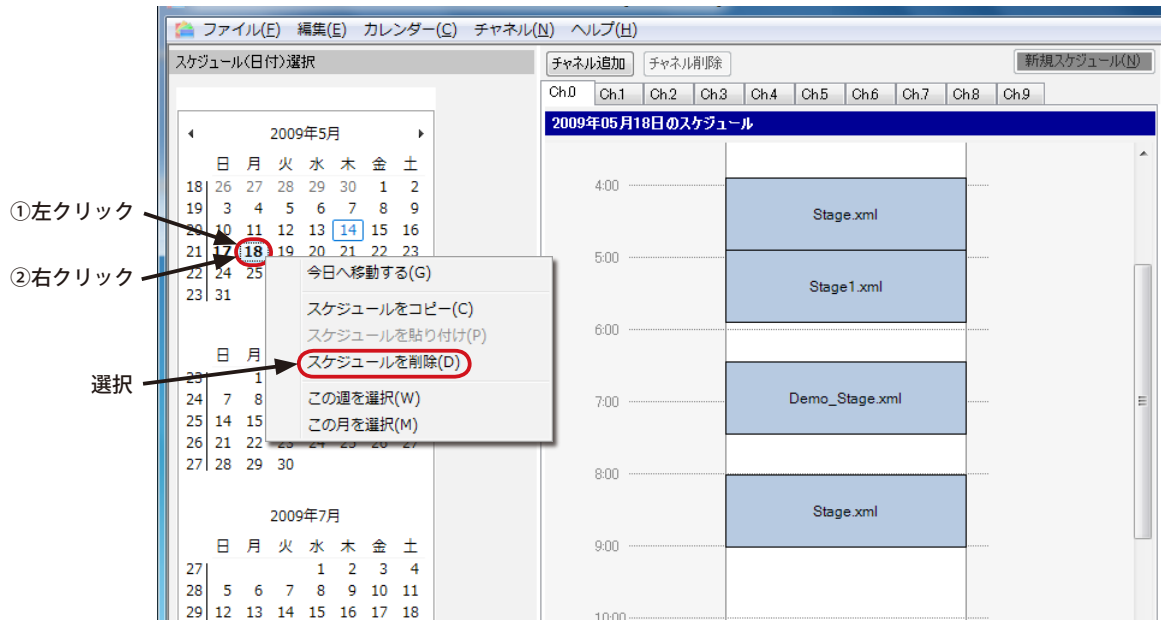
(3) スケジュールが作成されると、タイムテーブルの色が白色になります。「新規スケジュール」ボタンはグレー色になり、使用できなくなります。また、カレンダーの日付は太字（ボールド）になります。ステージをドラッグ&ドロップしてスケジュールを設定してください。詳しくは、「デフォルトのスケジュール」以下を参照ください。



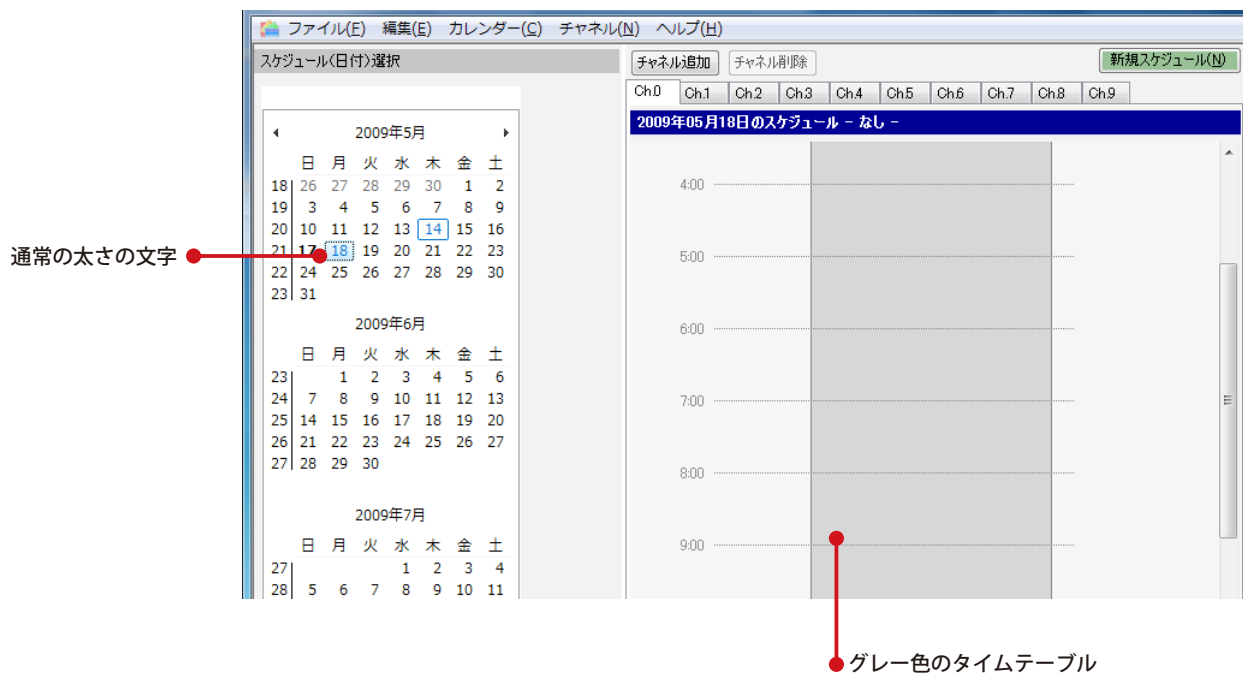
スケジュールの削除

(1) カレンダーから、削除したい日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを削除」を選びます。

【重要】警告なしで削除されますので注意してください。

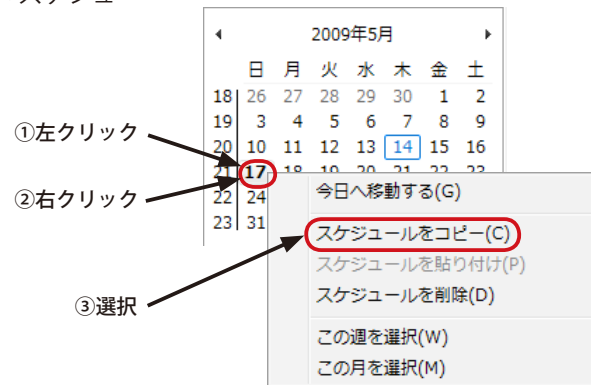


(2) スケジュールが削除され、日付の文字は太字から通常の文字へ、タイムテーブルはグレー色になります。

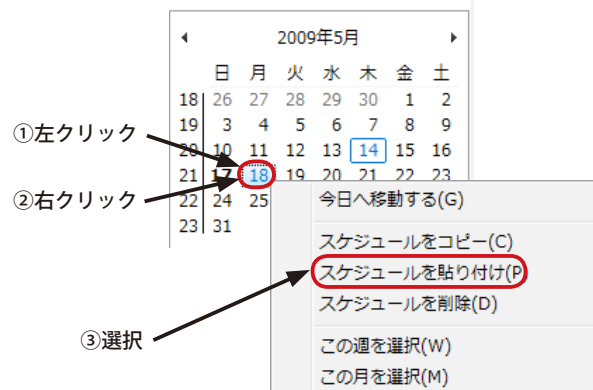


スケジュールのコピー&貼り付け

- (1) カレンダーから、コピー元の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールをコピー」を選びます。



- (2) カレンダーから、コピー先の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを貼り付け」を選びます。



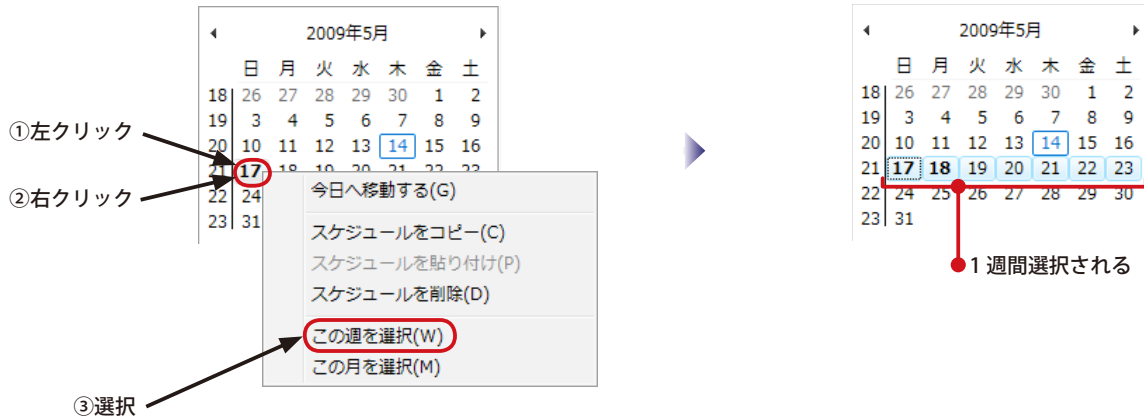
- (3) カレンダーから、コピー先の日付の文字が太字になり、コピーされます。



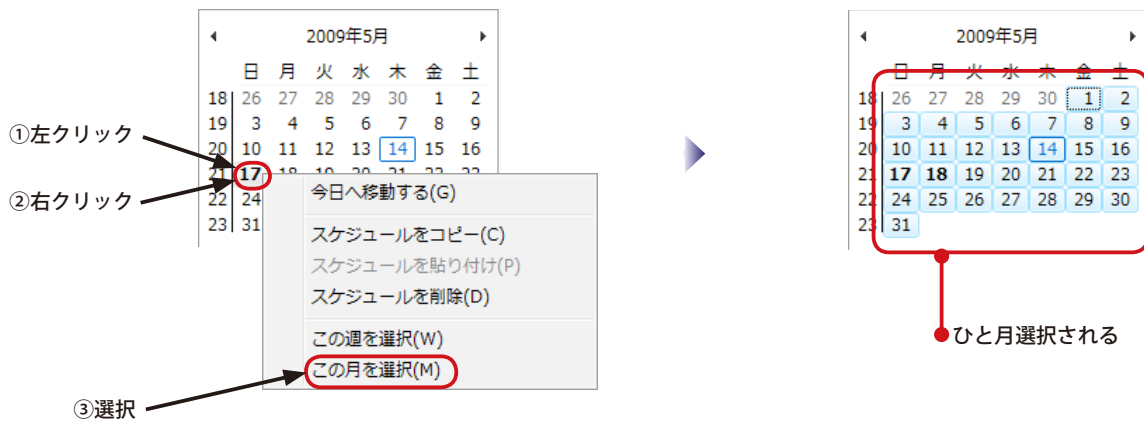
複数のスケジュールを選択

スケジュールは、1日単位の他1週、1月単位で選択できます。選択された複数のスケジュールは削除したり、コピーしたりすることができます。

(1) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この週を選択」を選ぶと、1週間を選択することができます。



(2) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この月を選択」を選ぶと、ひと月を選択することができます。



第 8 章 アップロード

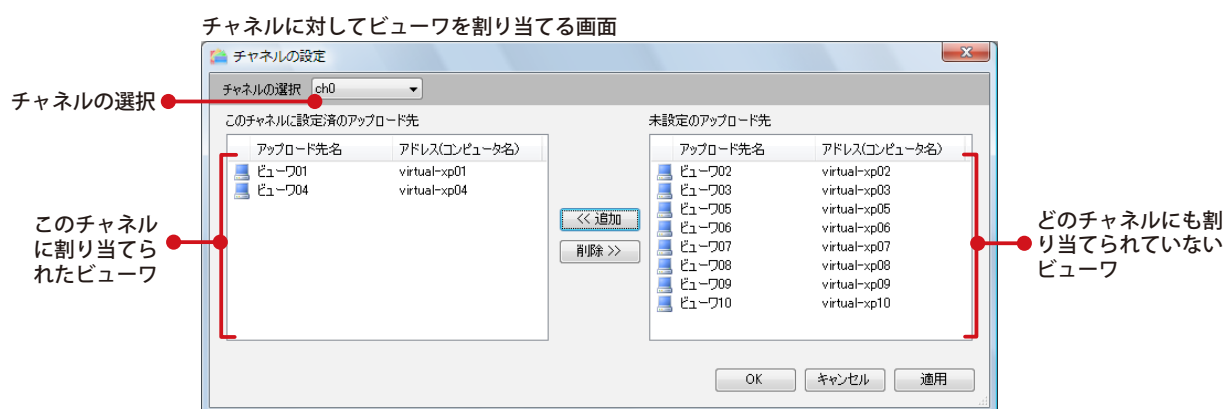
第 8 章 アップロード

アップロードについて

NextScreen のエディタとビューワを別の PC で動作させる場合、スケジュールを設定した後、アップロードを行う必要があります。アップロードは、「スケジュール」、「スケジュールに設定されているステージ」、「ステージに割り当てられているコンテンツ」をビューワへ送信する処理のことです。アップロードは、チャンネル単位で行なわれるため、あらかじめチャンネルに対してビューワを割り当てておかなければなりません。

※ Standard Edition は 1 つのチャンネルのみ扱うため、チャンネルに対してビューワを割り当てる操作は必要ありません。

【重要】NextScreen のアップロード機能は、エディタからビューワへ 1 台ずつコンテンツを送ります。MultiChannel Edition を使用するとき、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。）1 回にアップロードするビューワの数を 20 台未満にすることを推奨します。

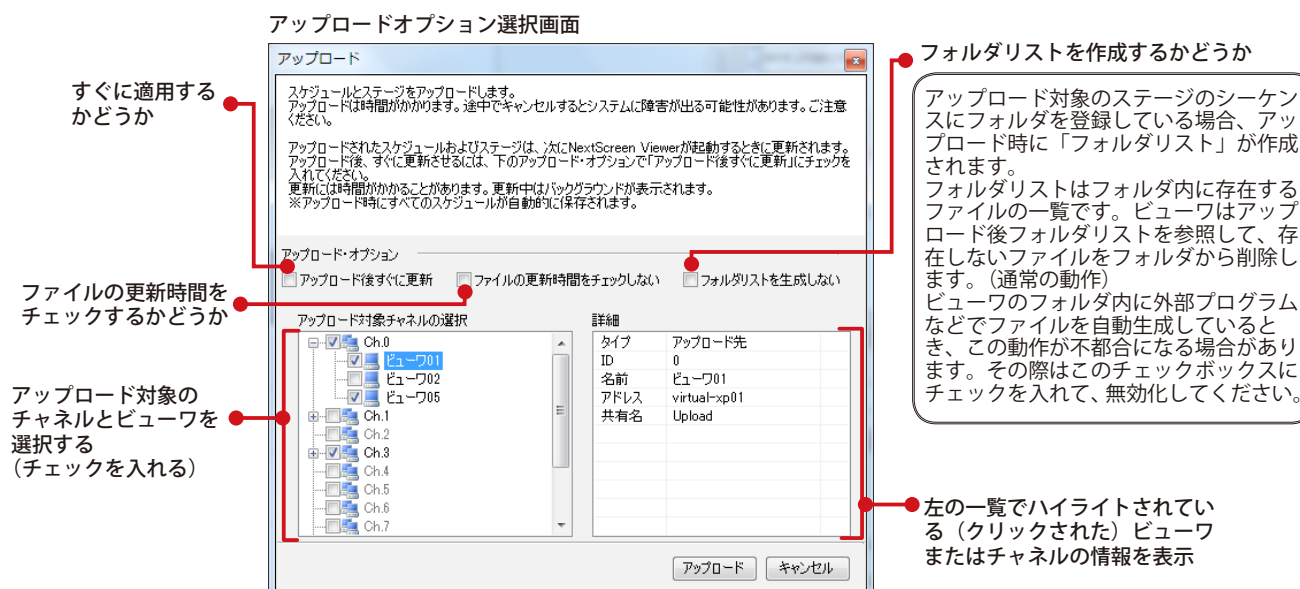


※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは「第 2 章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

アップロード時にはオプションを選択できます。

通常アップロードはビューワ動作中に行なわれます。「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れなければ、アップロードされたスケジュール、ステージ、コンテンツはすぐに適用されません。ビューワが次に起動（再起動）した時にアップロードされた情報が適用されます。「ファイルの更新時間をチェックしない」にチェックを入れると、全てのアップロード対象ファイルを強制的にアップロードします。通常はファイル更新時間を比較し、アップロード元のファイルが新しい場合のみアップロードを行ないます。

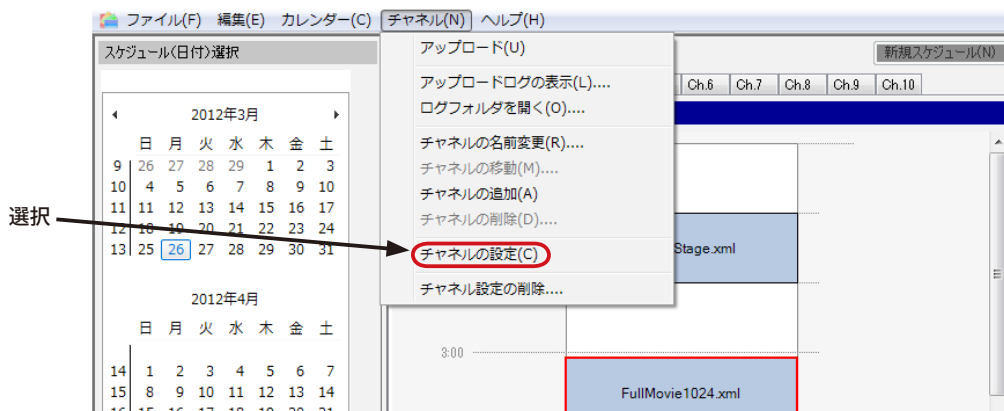
MultiChannel Edition では、アップロード対象のチャンネルと、ビューワを選択することができます。



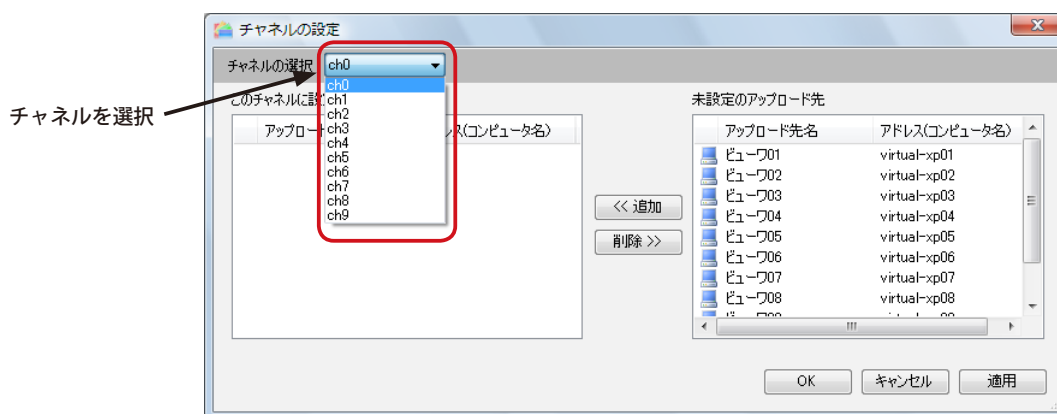
チャンネルの設定

アップロードを行なう前に、チャンネルに対してビューを割り当てる必要があります。Standard Edition ではこの操作はありません。

(1) スケジュールの設定画面のメニューから「チャンネル」－「チャンネルの設定」を選びます。

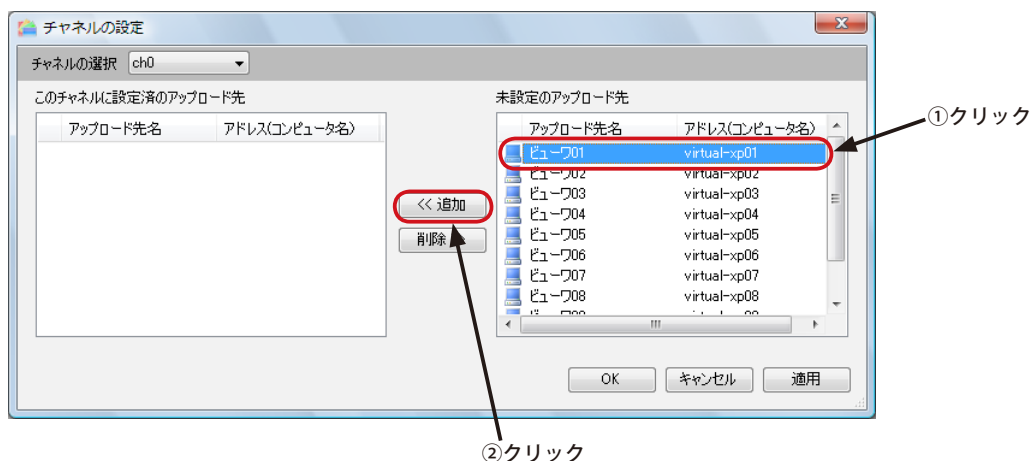


(2) 「チャンネルの設定」が表示されます。「チャンネルの選択」ドロップダウンメニューで設定したいチャンネルを選びます。



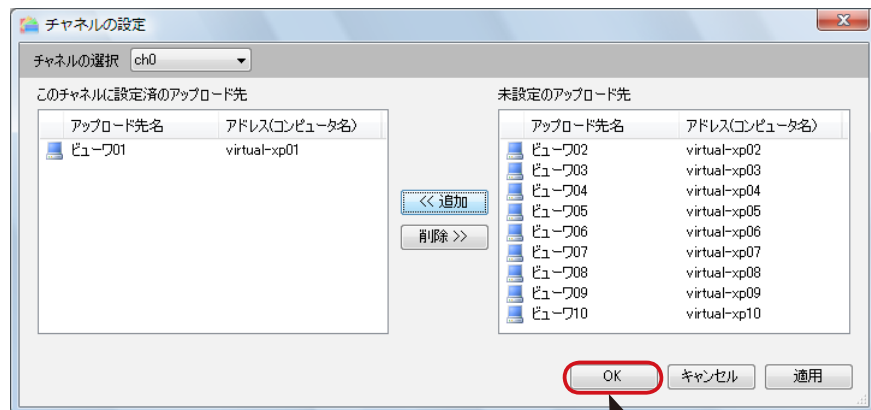
※ビュー（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは、「第2章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

(3) 右側の一覧「未設定のアップロード先」から割り当てたいビュー（アップロード先）をクリックして選択し、「追加」ボタンをクリックします。



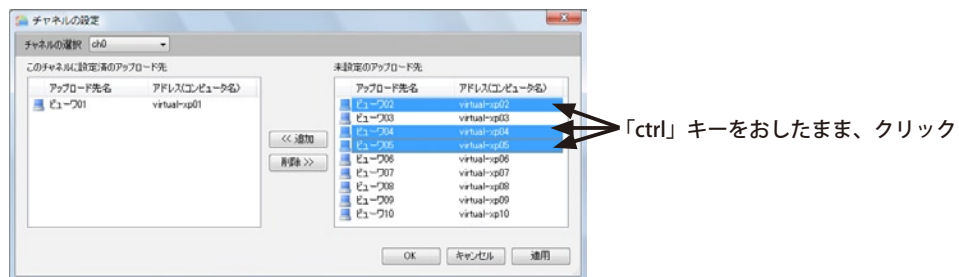
チャンネルの設定

(4) 左側の一覧「このチャンネルに設定済のアップロード先」にビュー（アップロード先）が表示され、割り当てられます。チャンネルを切り替えて必要な割り当てを行なってください。完了したら、「OK」ボタンをクリックします。

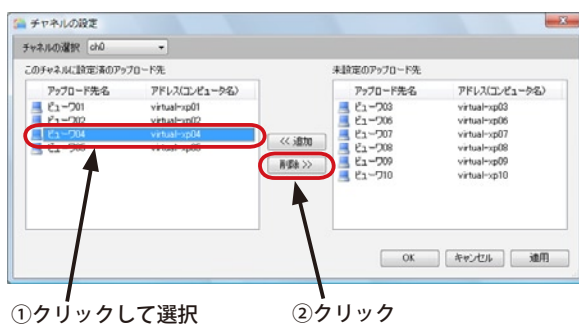


割り当てが完了したら、クリック

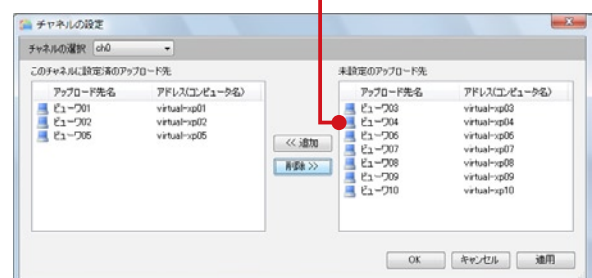
キーボードの「ctrl」キーを押したままクリックすると、複数のビューを選択できます。



(5) 対象のチャンネルからビューの割り当てを解除したいときは、左側の一覧「このチャンネルに設定済のアップロード先」で、解除したビューをクリックして選択し、「削除」ボタンをクリックしてください。

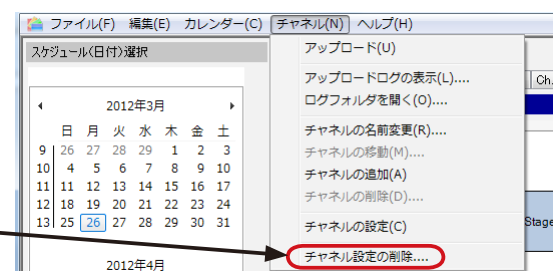


解除したビューが表示される



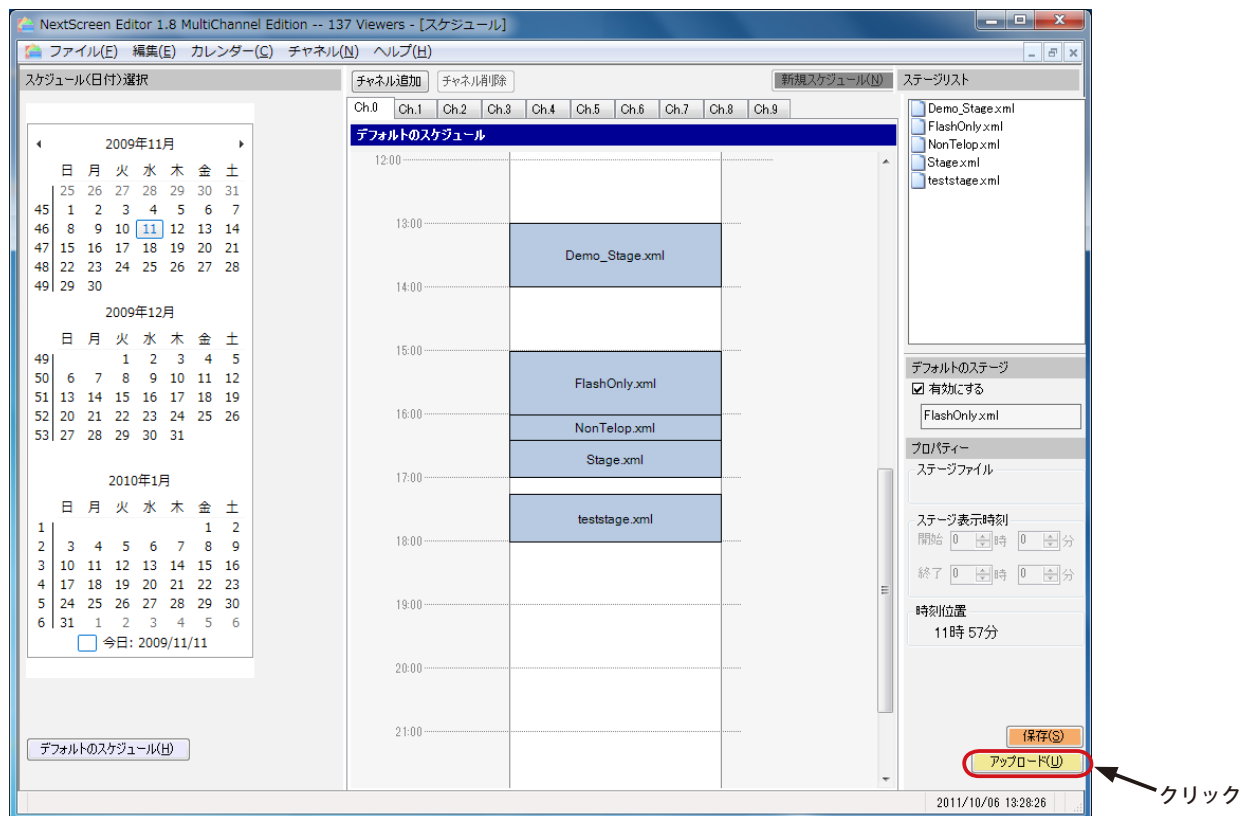
※チャンネル設定を表示するときにエラーが出るまたはチャンネル選択にチャンネルが表示されないときは、チャンネルファイル（スケジュールファイル）が破損している可能性があります。その場合は、「チャンネル」メニューから「チャンネル設定の削除」を選んで、すべてのチャンネルファイルを削除してください。（チャンネル情報とスケジュール情報はすべて削除されます。）

選択

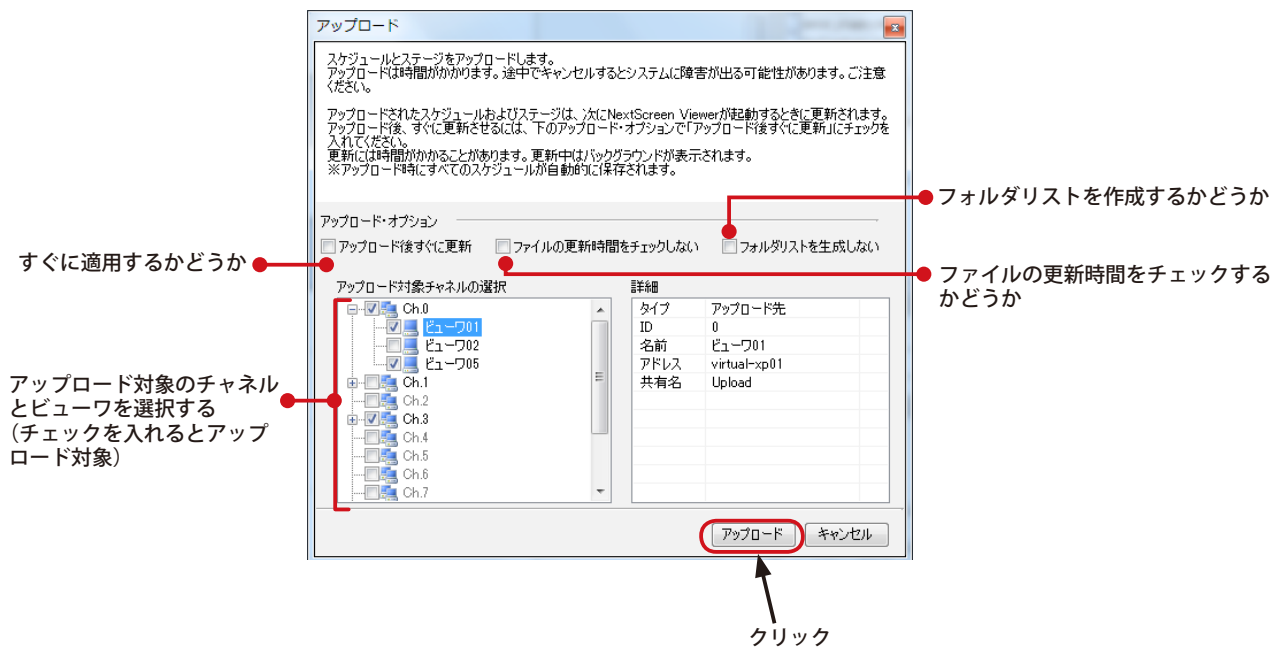


アップロードをする

- (1) スケジュールの設定画面の右下の「アップロード」ボタンをクリックします。(または、メニューから「チャンネル」→「アップロード」を選びます。)

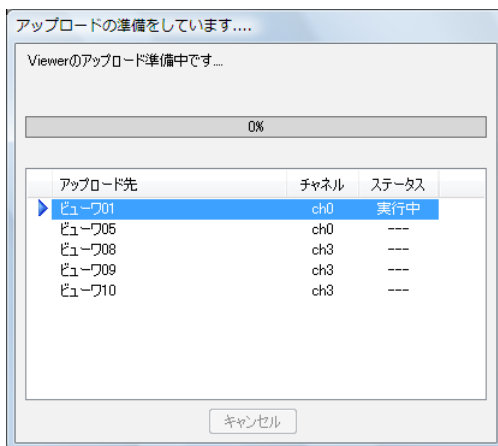


- (2) 「アップロード」画面が表示されます。オプション、アップロード対象チャンネルとビューワを選択し、「アップロード」ボタンをクリックします。

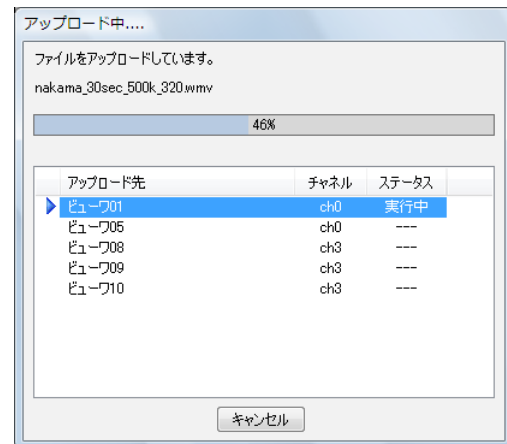


アップロードをする

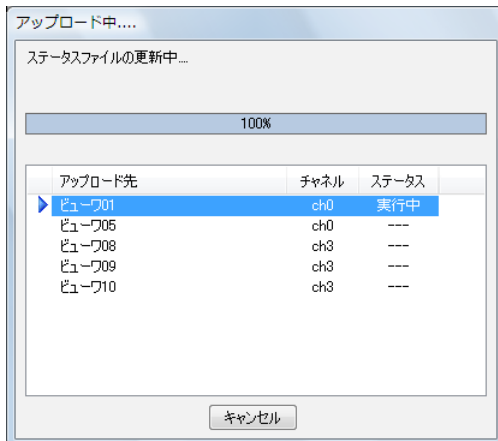
(3) アップロードが開始されます。



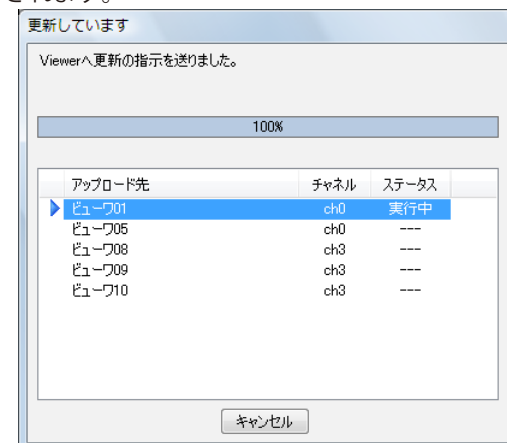
(4) コンテンツ転送中



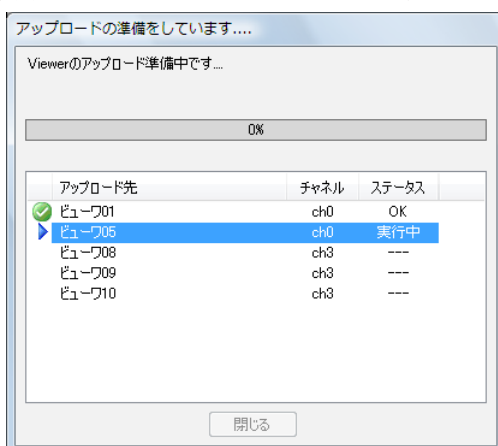
(5) 最終処理



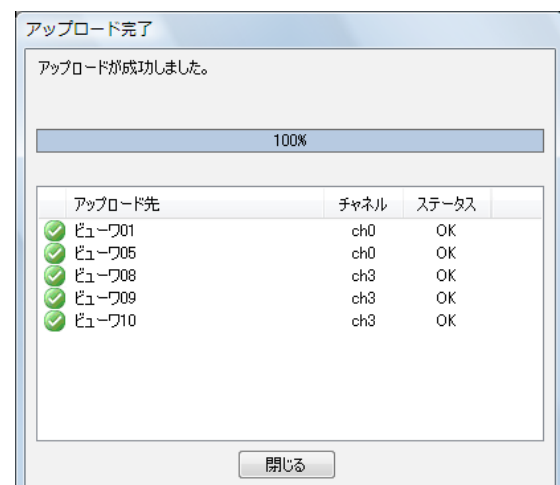
(6) 「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れたときは、「Viewerへ更新指示を送りました。」と表示されます。



(7) 次のビューワへアップロードします。

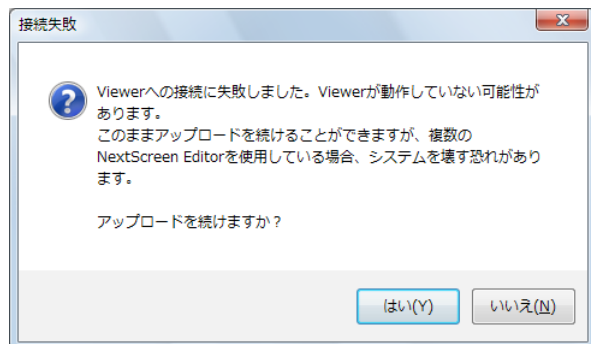


(8) アップロード完了



アップロードエラー

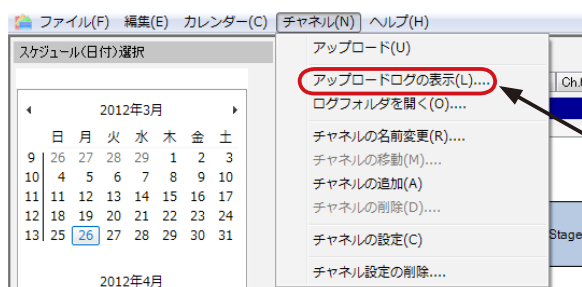
アップロードにおいて生じるエラーは様々な要因が考えられます。以下にいくつかの要因を挙げます。



このダイアログボックスが表示されるときは、ビューワのPCは動作しているが、ビューワのプログラムが動作していないということが考えられます。ビューワのプログラムが動作していることを確認してください。もし動作しているようであれば、ネットワークの11929番ポートが遮断されていないことを確認してください。エディタが2つ以上動作している場合はひとつのビューワに対し同時にアップロードを行なっている可能性があります。その場合はアップロードを中止してください。



アップロードはビューワひとつひとつに対し順番に実行されます。左画面のようにアップロード成功と失敗が混在することもあります。この場合は、失敗したビューワに対して再度アップロードを行なってください。個別の原因は、アップロードログを見ることによって解決できる場合があります。



スケジュール編集画面のメニューから「チャンネル」-「アップロードログの表示」を選ぶと、アップロードログを見ることができます。

選択

アップロードのステータスがNGとなった場合でも、重要なエラーではないこともあります。例えば、アップロード対象のチャンネルのスケジュールにステージがひとつも割り当てられていない場合はアップロード対象のものが無いため、ステータスがNGになります。この場合は、次のようなログを見つけることができます。

2009-05-18 17:02:19 情報: "ビューワ 08" へのアップロード処理を開始しました。
 2009-05-18 17:02:19 エラー: スケジュールにステージの設定がありません。
 2009-05-18 17:02:19 注意: "ビューワ 08" へのアップロードは実行されません。

ビューワのPCへ全く接続できなかった場合（電源が入っていないなど）、次のようにログにエラーが記録されない場合もあります。

2009-05-19 09:38:53 情報: "ビューワ 01" へのアップロード処理を開始しました。
 2009-05-19 09:39:01 注意: "ビューワ 01" へのアップロードは実行されません

第 9 章 ネットワークストレージの利用

第9章 ネットワークストレージの利用

ネットワークストレージの利用について

ビューワをインストールする PC について、Windows Embedded に搭載されているようなドライブプロテクト機能を有効にした際に、いくつか運用上問題が生じることがあります。

ドライブプロテクトが有効になっていると、データフォルダやアップロードフォルダは保護されるので、アップロードしたデータ（コンテンツ）がビューワの PC を再起動した場合にすべて消失してしまいます。（ドライブプロテクトを無効の状態を設定したコンテンツに戻る）

このような問題を解決するためには、「ビューワ PC に外付けの HDD を取り付ける」、「データフォルダをネットワークストレージにする」、「ビューワ PC を再起動した場合は必ずアップロードを行う」、「起動時にバッチファイルでネットワークストレージからコピーする」などの方法が考えられます。

ここでは、上記問題の解決方法のひとつである、「ネットワークストレージをアップロードフォルダとして使用する」方法について説明します。この方法は、NextScreen は 1.7.0.7 以降のバージョンにおいて有効なものです。ご注意ください。

※バージョン 1.7.0.6 以前のバージョンではアップロードフォルダをネットワークストレージに設定すると機能の一部が動作しません。

※アップロードフォルダとしてネットワークストレージの利用は、ご利用のネットワーク環境によっては正常に動作しない場合があります。

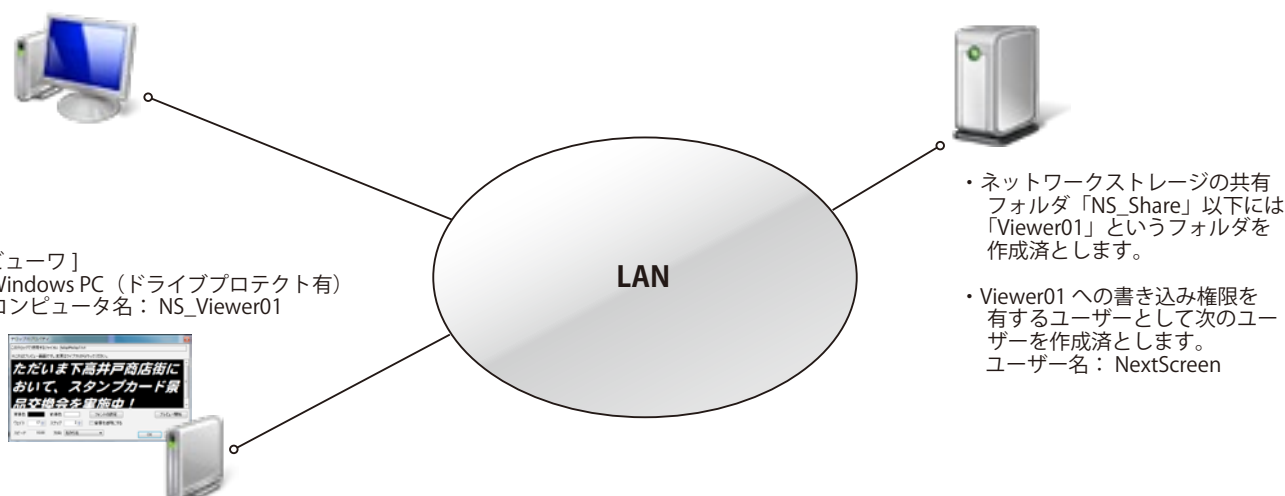
※ここで記載する内容についての動作は保証するものではありません。

この章では次のようなネットワーク構成を例に説明いたします。

[エディタ]
 ・通常の Windows PC
 ・コンピュータ名： NS_Editor

[ネットワークストレージ]
 ・NAS (Network Attached Storage)
 ・コンピュータ名： Strage
 ・共有名： NS_Share

[ビューワ]
 ・Windows PC (ドライブプロテクト有)
 ・コンピュータ名： NS_View01



エディタはインストール済で動作確認ができています。ビューワはドライブプロテクトを無効の状態です。インストール済で、動作確認ができています。

また、ネットワークの接続は正常に動作しているものとします。各 PC とネットワークストレージは同じワークグループに属しているものとします。

※この章で説明している方法は、ビューワの起動時にネットワークストレージから全てのデータをビューワ PC にコピーする処理が自動的に行われます。そのため、データ容量によっては起動時間が長くなることがあります。その場合はデータフォルダをネットワークストレージに設定する方法を検討してください。（データフォルダをネットワークストレージに設定した場合、ネットワーク障害が発生するとビューワが停止するなどの問題が発生します。）

ビューワの設定

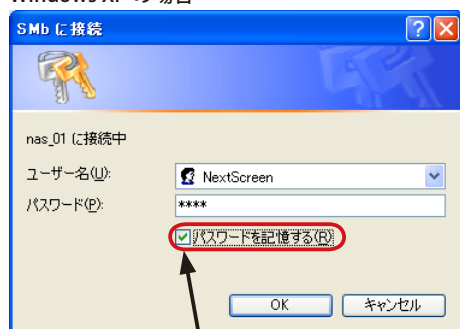
- (1) ビューワの設定はドライブプロテクトを無効にして行ってください。

ビューワが動作していない状態で、ネットワークストレージの共有フォルダに接続してください。マイネットワーク（ネットワーク）からネットワークストレージを探して接続するか、エクスプローラに UNC を入力して接続してください。UNC は次のようになります。

¥¥Strage¥NS_Share

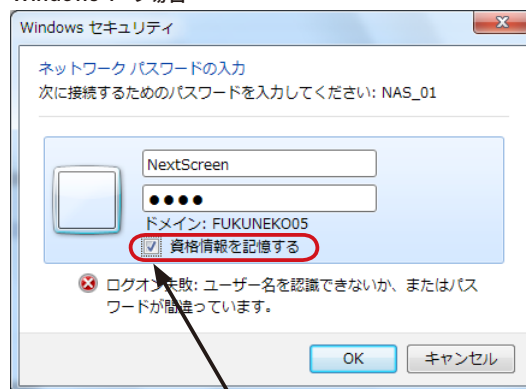
- (2) 接続すると、ユーザー名とパスワードを入力する画面が表示されます。（PC のログオンユーザーとネットワークストレージのユーザーが一致している場合は画面が表示されません。）
ユーザー名とパスワードを入力し、オプションの「パスワードを記憶する」チェックボックスにチェックを入れてから、OK ボタンをクリックします。（Windows 7 の場合は、「資格情報を記憶する」チェックボックス）

Windows XP の場合



チェックを入れる

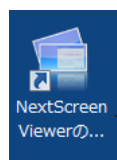
Windows 7 の場合



チェックを入れる

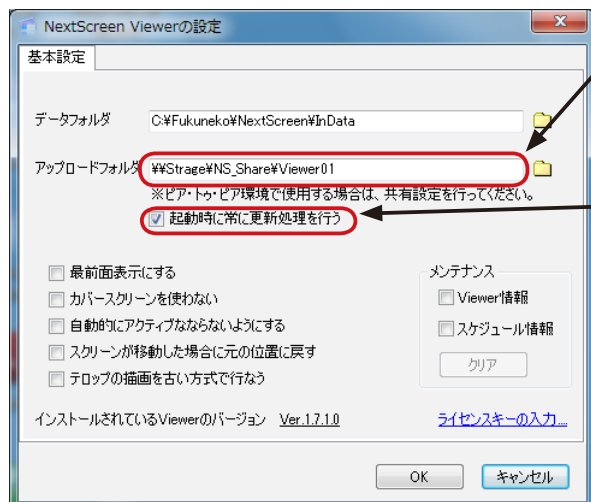
エクスプローラで NS_Share フォルダが開きますので、閉じてください。（今回は NS_Share 内に「Viewer01」フォルダがあることを前提に説明しますので、もし Viewer01 フォルダがない場合はここで作成しておいてください。）

- (3) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定" をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。



NextScreen Viewer の設定

- (4) アップロードフォルダに、ネットワークストレージを指す UNC を入力し、「起動時に常に更新処理を行う」チェックボックスにチェックを入れ、OK ボタンをクリックします。



UNC を入力
¥¥Strage¥NS_Share¥Viewer01

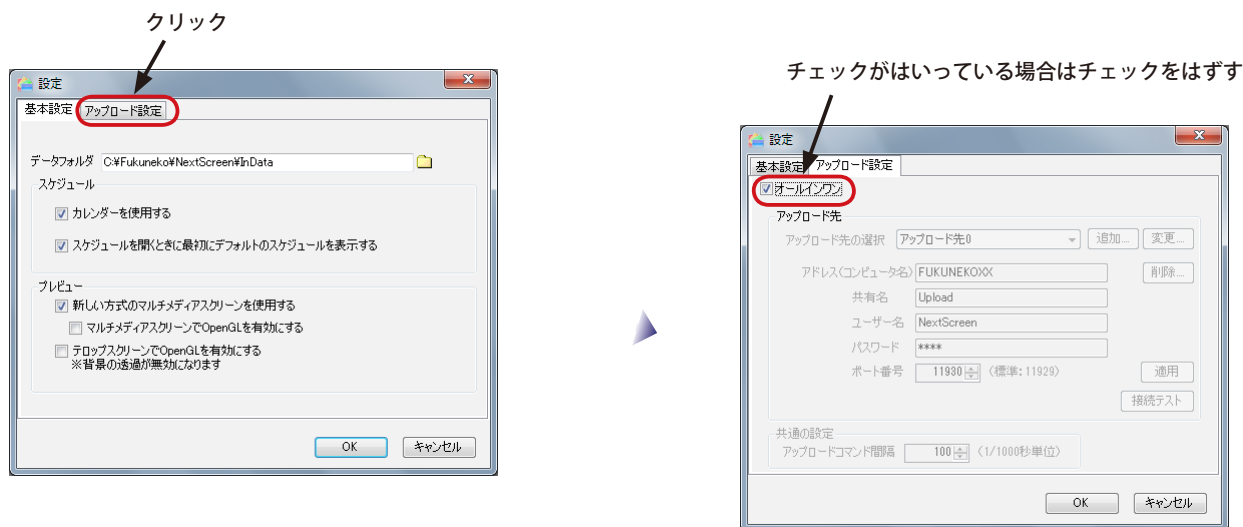
チェックを入れる

「起動に常に更新処理を行う」にチェックを入れることによって、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。
ドライブプロテクトが有効の際、最後にアップロードしたデータが適用されるようになります。

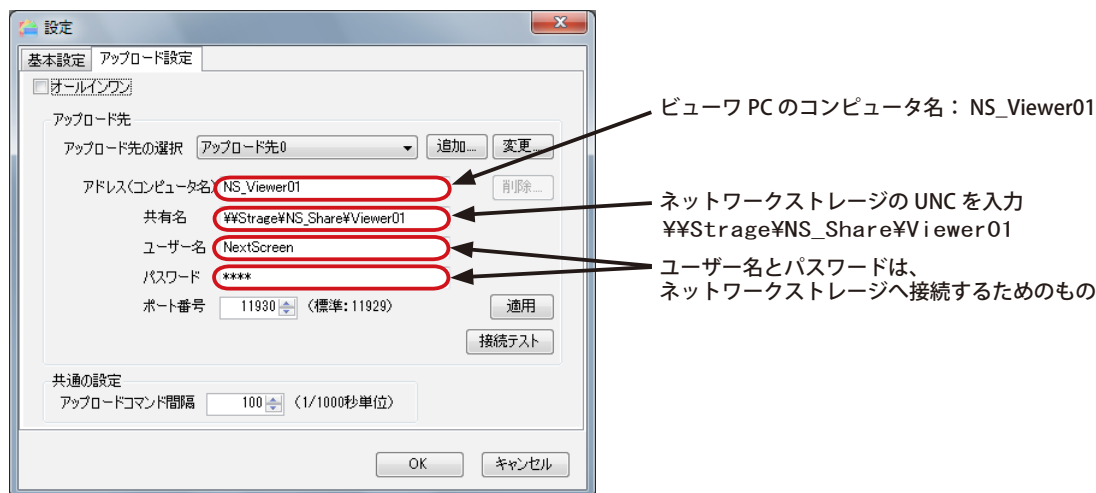
- (5) ここまで設定が完了したらドライブプロテクトを有効にします。

エディタの設定

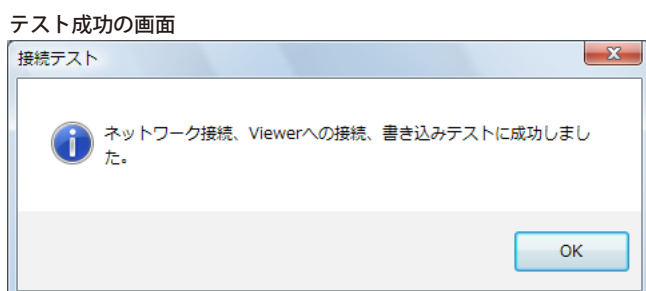
- (1) エディタを起動して最初に表示される「スタートメニュー」から「設定」をクリックして、設定画面を表示させます。設定画面が表示されたら、「アップロード設定」タブをクリックしてアップロード設定を行います。(オールインワンにチェックが入っている場合はチェックを外してください)



- (2) 「アドレス (コンピュータ名)」の欄には、ビューワが動作している PC のコンピュータ名を入力します。共有名の欄には、ネットワークストレージの共有フォルダ (とそれ以下のフォルダ) への UNC を入力します。ユーザー名とパスワードはネットワークストレージの共有フォルダへの接続するためのものを入力してください。



- (3) 「接続テスト」ボタンをクリックして、次のようなダイアログボックスが表示されれば OK です。他のビューワへのアップロード設定を行うときは、アップロード先の選択で切り替える前に「適用」ボタンをクリックしてください。設定完了後は「OK」ボタンで閉じてください。



第 10 章 新しいステージ

第 10 章 新しいステージ

新しいステージについて

NextScreen1.8.2 では、初期状態で新しいステージを利用するようになっています。新しいステージは今後の NextScreen で標準的に利用されるものになります。コンテンツの中には従来のマルチメディアスクリーンでは表示できていたものが新しいものでは表示できないものもあります。その場合は、次ページの「新しいステージを使用する」オプションのチェックを外してください。

※新しいステージではシーケンスにフォルダを指定することができるようになっています。ビューワで新しいステージを使用しないように設定されていると、フォルダ指定により正常に動作しなくなります。エディタとビューワで設定を統一するようにしてください。

テクノロジーの比較

【動画】

◇**従来のスクリーン**：Windows Media Player (DirectShow)

◇**新しいスクリーン**：Phonon (DirectShow)

基本的な機能は Windows に標準で搭載されている DirectShow を利用しますが、再生可能な動画や音声形式が異なります。Windows Media Player は DirectShow に加えて独自に動画や音声をサポートしますが、Phonon の場合は独自サポートはありません。別途コーデック（DirectShow フィルタ）をインストールすることによってさまざまな形式の動画や音声を扱うことができます。（Mpeg2/Mpeg4 の動画や Mp3 の音声などを扱うときは別途コーデックが必要です。このページ下部の「コーデックについて」を参照してください。）

【静止画】

◇**従来のスクリーン**：.NET Framework 2.0

◇**新しいスクリーン**：Qt4

静止画に関しては従来と新しいものとではほとんど差異はありません。トランジションは変更になっています。

【Flash】

◇**従来のスクリーン**：ActiveX（Internet Explorer）版

◇**新しいスクリーン**：NPAPI（FireFox, Safari, Opera など）版

利用する Flash Player が異なるため、従来の ActiveX 版に加えて NPAPI 版をインストールする必要があります。インストール方法は「第 1 章 インストール」－「NextScreen インストール前の準備」を参照してください。

【Web】

◇**従来のスクリーン**：Internet Explorer

◇**新しいスクリーン**：webkit（Safari, Chrome, 多くのスマートフォンなど）

従来のスクリーンではスクロールバーが表示されてしまったページ（Google や Apple）であってもスクロールバーが表示されなくなります。また、Apple ホームページのように HTML5 を利用したアニメーションのページも表示できるようになります。Internet Explorer に特化したページは表示が崩れる可能性があります。

コーデックについて

新しいステージの動画再生機能は従来の Windows Media Player によるものから、DirectShow に切り替わっています。そのため、一部の動画が再生できなくなることもあります。その場合は別途コーデック（DirectShow フィルタ）を入手し、インストールすることによって再生できるようになります。

コーデックの入手方法やインストール方法については、この章の「コーデックをインストールする」を参照してください。

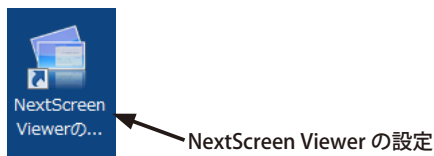
新しいステージを使用する

新しいステージを使用するためには、ビューフおよびエディタで設定を変更する必要があります。ビューフ PC が複数ある場合はそれぞれに設定します。

※バージョン 1.8.2 以降では、新規インストールの場合、新しいステージがデフォルトで有効になっています。

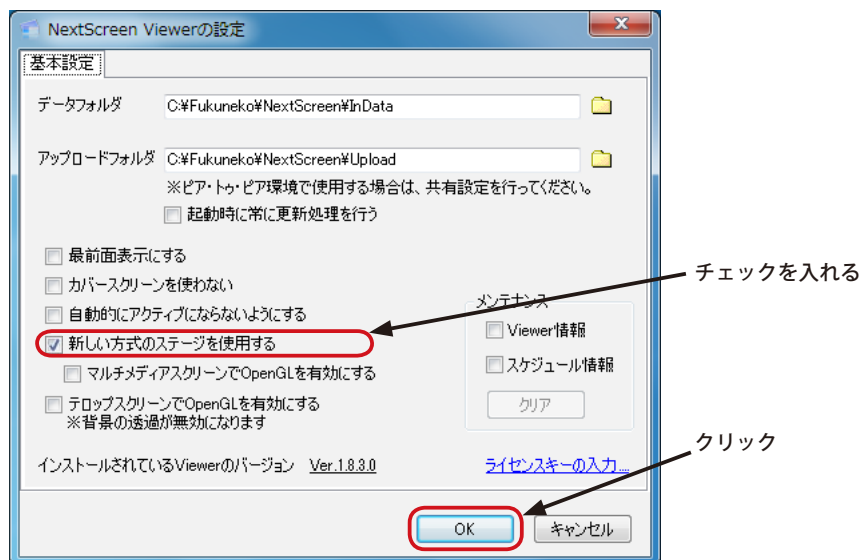
ビューフの設定

- (1) デスクトップのアイコン "NextScreen Viewer の設定" をダブルクリック (設定によってはクリック) して立ち上げます。
(デスクトップにない場合はスタートボタンから「すべてのプログラム」→「Fukuneko」→「NextScreen」→「NextScreen Viewer の設定」を選びます)



NextScreen Viewer の設定

- (2) 「NextScreen Viewer の設定」画面の「新しい方式のステージを使用する」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



チェックを入れる

クリック

- (3) ビューフを起動すると、新しいステージが使用されます。

※エディタのプレビュー画面でも新しいステージを使用するためには、次ページの手順で設定を行う必要があります。

新しいステージを使用する

エディタの設定

- (1) デスクトップのアイコン "NextScreen Editor" をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。（デスクトップにない場合はスタートボタンから「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Editor」を選びます）



ダブルクリック

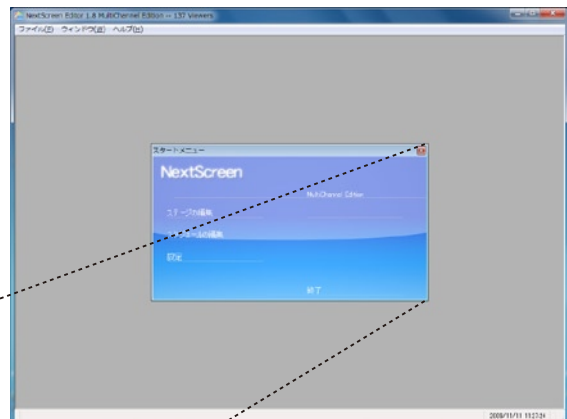
- (2) NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

スタートメニュー

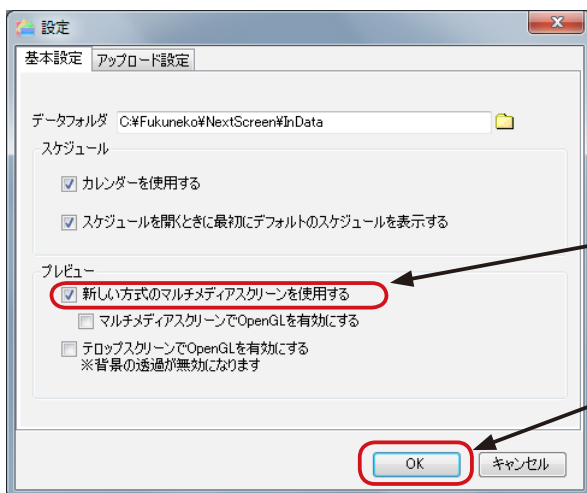


クリック

エディタ起動直後の画面



- (3) 「設定」画面が表示されたら、「新しい方式のマルチメディアスクリーンを使用する」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



チェックを入れる

クリック

- (4) エディタでプレビューすると、新しいステージが使用されます。

※エディタの設定を変更しても、ビューワの設定は変更されません。ビューワの設定変更は前ページを参照してください。

コーデックをインストールする

新しいステージの動画再生機能は従来の Windows Media Player によるものから、DirectShow に切り替わっています。そのため、Mpeg4, Mpeg2, MP3 など一部の動画や音声が再生できなくなることもあります。（ご利用の PC によっては使用可能な場合があります。）その場合は別途コーデック（DirectShow フィルタ）を入手し、インストールすることによって再生できるようになります。

ここでは、代表的なコーデックパック「K-Lite Codec Pack」についてのインストール方法を説明します。（複数のコーデックパックをインストールすることはトラブルの原因となります。すでに何らかのコーデックパックをインストールされている場合は新たにインストールをしないでください。）

※これらのコーデックをインストールしての不具合や動作について福猫株式会社は一切の保証をいたしません。

K-Lite Codec Pack

◇ホームページ：http://www.codecguide.com/about_kl.htm

◇ダウンロード：http://http://www.codecguide.com/download_kl.htm ダウンロードサイト一覧

◇ダウンロード：http://www.techspot.com/downloads/4787-klite-codec-pack-standard.html わかり易いサイト

ダウンロード先が不明な場合は次の URL からダウンロードすることもできます。

http://www.fukuneko.com/software/other/files/

K-Lite Codec Pack のインストール

このコーデックパックのダウンロードサイトはわかりづらいものが増えてきています。ここではダウンロードがわかり易いサイトからのダウンロードを説明します。

(1) Internet Explorer などの Web ブラウザを使用して次の URL へ接続してホームページを開いてください。

http://www.techspot.com/downloads/4787-klite-codec-pack-standard.html

(2) ページが開いた後で、名称が「K-Lite Codec Pack」になっていることを確認し、「Download Now」をクリックします。

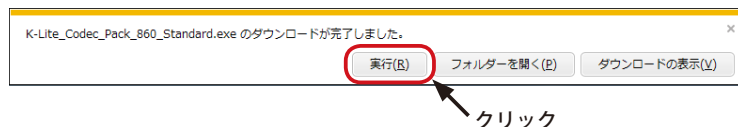


※最後の数字（この画面では 8.6.0）はバージョン番号です。このホームページにアクセスする時期によって異なることがあります。（新しいバージョンがリリースされた場合など）

(3) Web ブラウザのダウンロード確認のメッセージが表示されたら、「保存」ボタンをクリックします。（Web ブラウザの種類やバージョンによって画面は異なります。以下の画面は Internet Explorer 9）

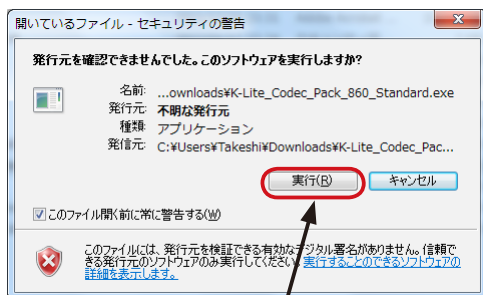


(4) ダウンロード完了のメッセージが表示されたら、「実行」ボタンをクリックします。



K-Lite Codec Pack のインストール (続き)

- (5) 「開いているファイル セキュリティの警告」が表示されたら、「実行」ボタンをクリックします。



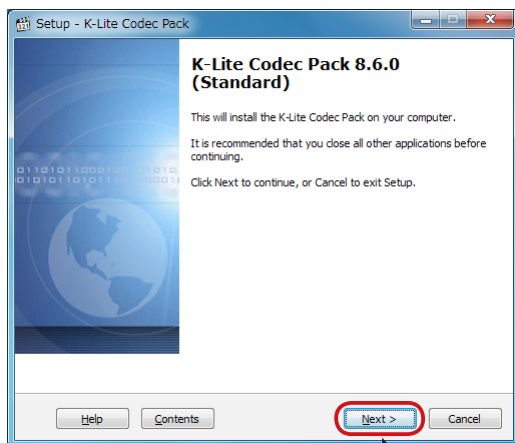
クリック

- (6) 「ユーザーアカウント制御」が表示されたら、「はい」ボタンをクリックします。



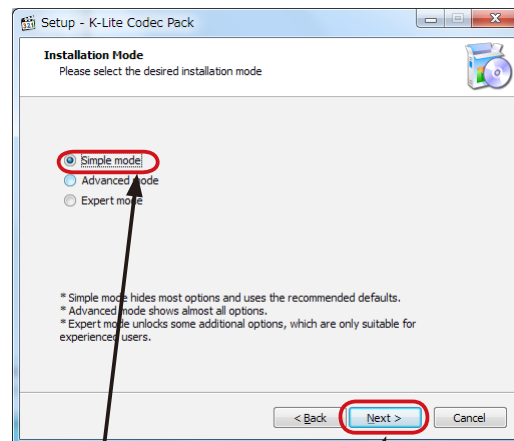
クリック

- (7) セットアップ (Setup) 画面が表示されます。「Next」ボタンをクリックします。



クリック

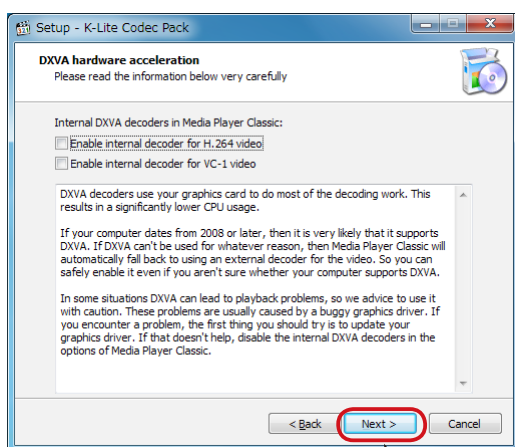
- (8) Installation Mode の選択画面が表示されます。「Simple Mode」を選択し、「Next」ボタンをクリックします。



選択

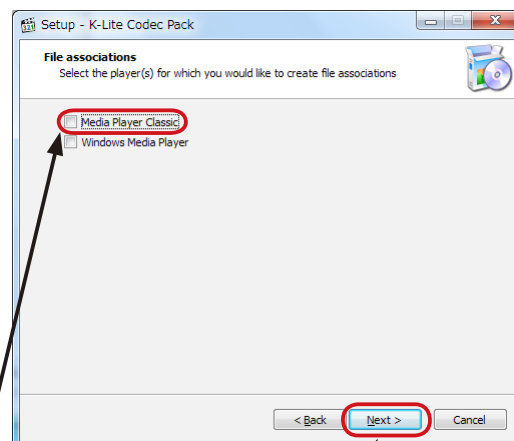
クリック

- (9) DXVA hardware acceleration のオプション選択画面が表示されます。そのまま「Next」ボタンをクリックします。



クリック

- (10) File associations のオプション選択画面が表示されます。チェックをはずして、「Next」ボタンをクリックします。

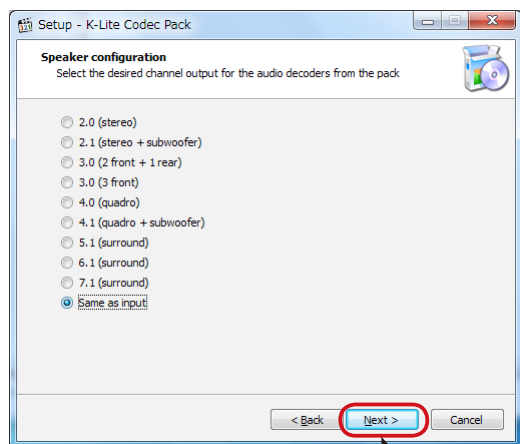


チェックをはずす

クリック

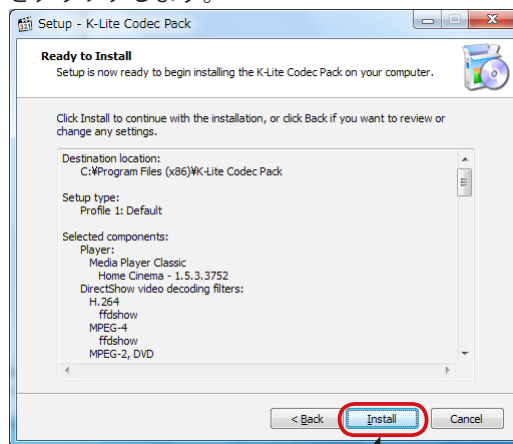
K-Lite Codec Pack のインストール (続き)

(11) Speaker configuration の選択画面が表示されます。ご利用の環境に合わせて選択してください。(どれを選択しても問題ありません) そして、「Next」をクリックします。



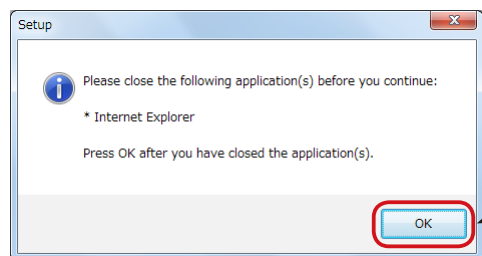
クリック

(12) Ready to Install の画面が表示されたら、「Install」をクリックします。



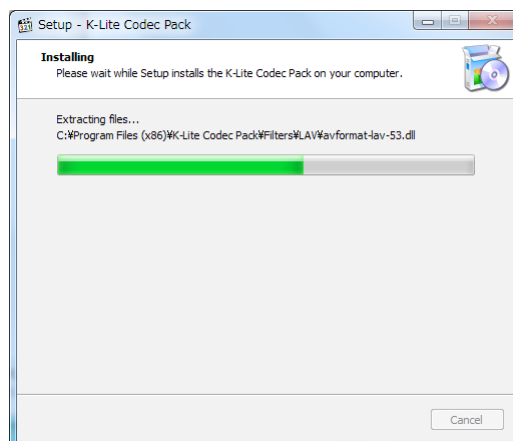
クリック

(12') 下の画面が表示されることがあります。(表示されないこともあります。) 表示されたときは、Internet Explorer が動作しています。**Internet Explorer を終了させてから**、「OK」ボタンをクリックします。

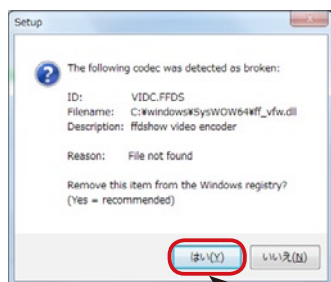


クリック

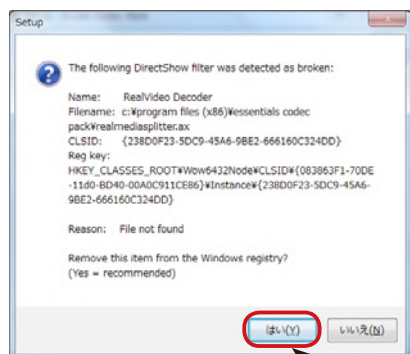
(13) インストールが始まります。しばらくお待ちください。



(13') インストール途中で下のような画面が表示されることがあります。表示されたときは、「はい」ボタンをクリックしてください。

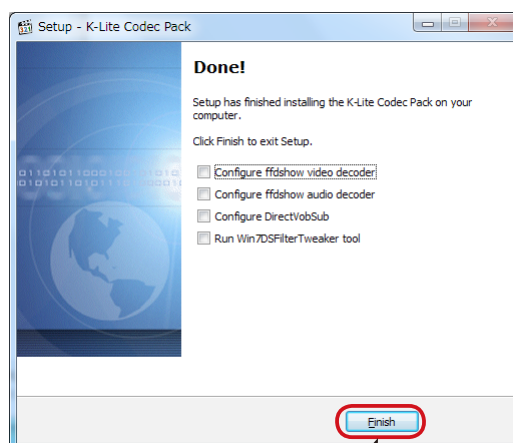


クリック



クリック

(14) Done! 画面が表示されればインストール完了です。「Finish」ボタンをクリックしてください。

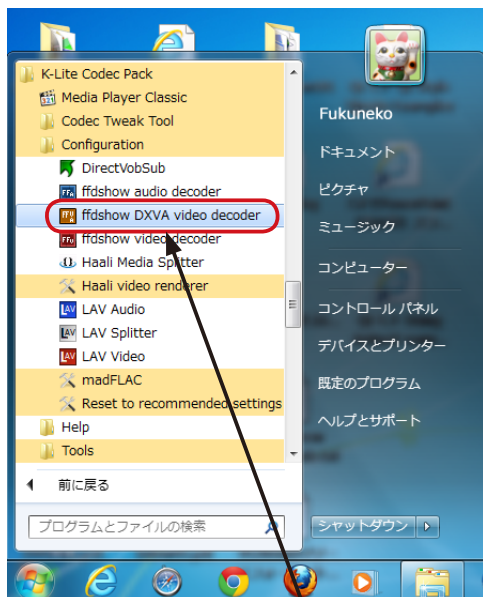


クリック

動画再生を改善する

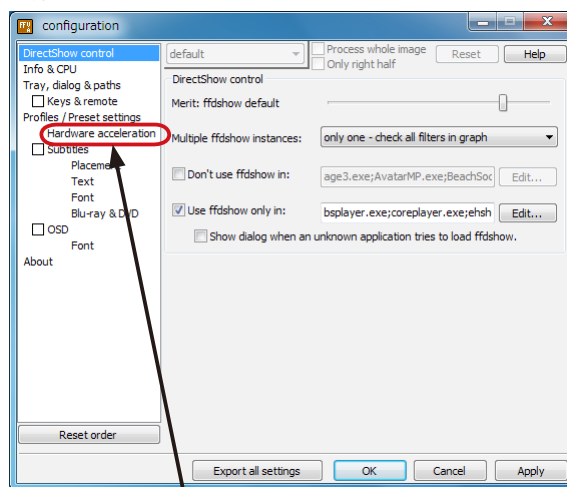
ご利用の PC の環境によっては、コーデックのインストール後に動画が再生できるようになっても、H.264 などの動画再生がスムーズでないこともあります。基本的には PC のハードウェアの能力不足ですが、設定を変更することにより改善される場合があります。ここでは、K-Lite Codec Pack をインストール済であることを前提に説明します。また、ご利用 PC のビデオアダプターが DXVA(DirectX Video Acceleration) に対応している必要があります。

- (1) スタートボタンから「すべてのプログラム」－「K-Lite Codec Pack」－「Configuration」－「ffdshow DXVA video decoder」を起動します。



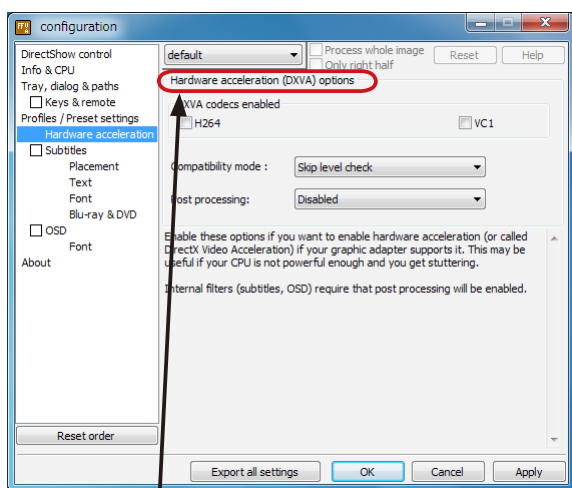
クリックで起動

- (2) configuration 画面が表示されたら、左のリストの「Hardware acceleration」をクリックします。(初めから Hardware acceleration が選択されている場合もあります。)



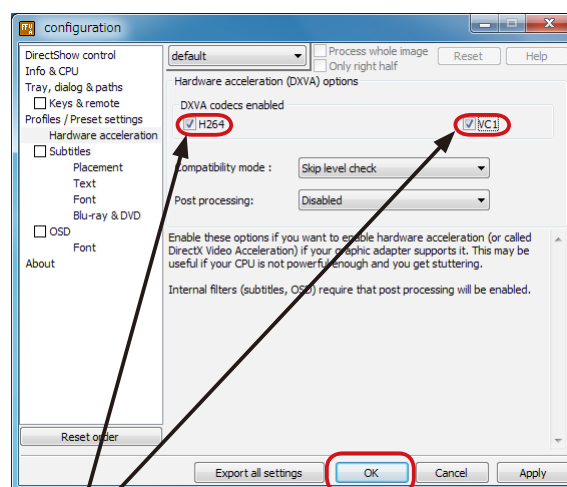
選択

- (3) Hardware acceleration を選択すると、下のよう画面右側に「Hardware acceleration(DXVA) options」というオプション選択が表示されます。



ここを確認

- (4) DXVA codecs enabled オプションの「H.264」と「VC1」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



チェックを入れる

クリック

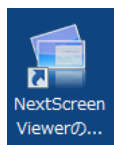
第 11 章 その他の設定

第 11 章 その他の設定

ビューワの設定オプション

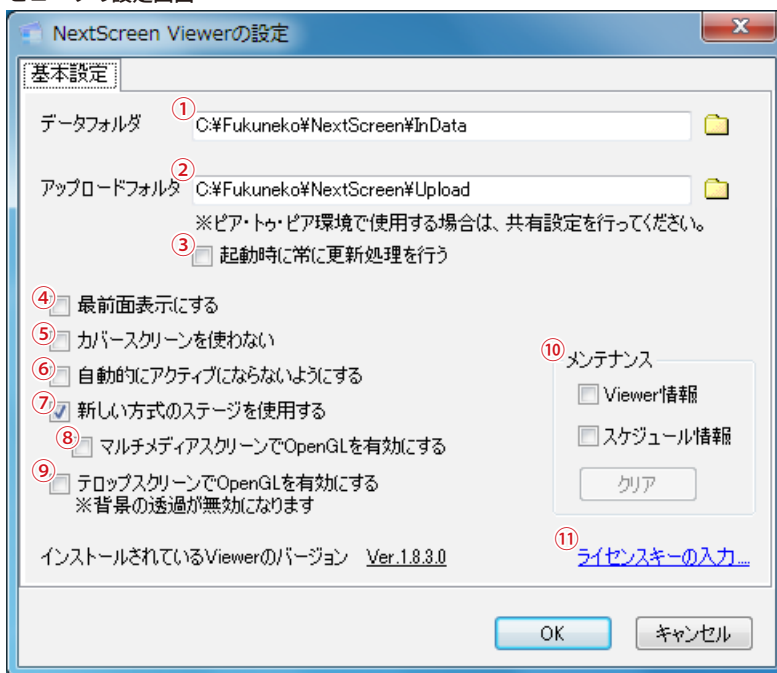
ビューワをインストールすると、「NextScreen Viewer の設定」アイコンがデスクトップとスタートボタンのメニューに作成されます。このアイコンから起動されるビューワの設定を利用すると、PC 毎にビューワの動作を変更することができます。

NextScreen Ver.1.7.1 以降では、NextScreen をオールインワンで利用しやすくするオプションが追加されています。



デスクトップのアイコン

ビューワの設定画面



データフォルダ

①データフォルダは、ビューワが表示を行うためのデータを格納するフォルダです。また、このフォルダの中にログを書き込みますので、ビューワが書き込めるようになっていなければなりません。（第2章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

アップロードフォルダ

②アップロードフォルダは、他の PC で動作するエディタが、表示用のデータを書き込むためフォルダです。エディタがアップロードできるように共有設定を行う必要があります。（第2章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

起動時に常に更新処理を行う

③起動時に常次更新処理を行うオプションは、ビューワが起動時にアップロードフォルダからデータフォルダへデータをコピーする処理を常に行う場合にチェックを入れます。（「第9章 ネットワークストレージの使用」を参照してください。）

最前面表示にする

④最前面表示にするオプションは、ビューワを最前面表示にしたい場合にチェックを入れます。最前面表示にすることにより、ビューワは他のアプリケーションのウィンドウよりも前面に表示されます。（ただし、マスキマネージャのようにさらに前面に表示するようなウィンドウもあります。）

ビューワの設定オプション

カバースクリーンを使わない

- ⑤「カバースクリーン」とは、ビューワが起動するときやステージの切り替え時、スケジュールが設定されていない時間帯の時などに画面を覆うスクリーンのことです。この「カバースクリーンを使わない」オプションにチェックを入れた場合、カバースクリーンは表示されなくなります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、カバースクリーンを使わない設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

デフォルトのカバースクリーン



自動的にアクティブにならないようにする

- ⑥ビューワは、約 1 秒毎に自らをアクティブにしようとします。この「自動的にアクティブにならないようにする」オプションにチェックを入れると、自動的にアクティブにならないようになります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、自動的にアクティブにならないようにする設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

新しい方式のステージを使用する

- ⑦「新しい方式のステージを使用する」にチェックを入れると、ビューワの描画および制御方式が変更されます。新しいステージは従来とは別の描画を行いますので、表示できない動画・静止画・Web などがあります。また、Flash も従来とは別形式のものをインストールする必要があります。詳しくは「第 10 章 新しいステージ」を参照してください。

マルチメディアスクリーンで OpenGL を使用する

- ⑧「新しい方式のステージを使用する」とき、このオプションにチェックを入れておくと、マルチメディアスクリーンで OpenGL を使用して描画を行うようになります。OpenGL に対応したビデオボードを使用している場合、描画性能が向上する場合があります。（逆に低下する場合があります。）

テロップスクリーンで OpenGL を使用する

- ⑨このオプションにチェックを入れると、テロップスクリーンは OpenGL を使用して描画を行うようになります。OpenGL に対応したビデオボードを使用している場合、描画性能が向上する場合があります。（逆に低下する場合があります。）このオプションを有効にした場合、背景の透過は利用できなくなります。

メンテナンス

- ⑩ビューワが正常に動作しなくなった場合に、ビューワの設定情報やスケジュール情報を削除して初期状態に戻します。「Viewer 情報」と「スケジュール情報」の削除を行う方（または両方）にチェックを入れ、「クリア」ボタンをクリックします。

ライセンスキーの入力

- ⑪クリックすると、ライセンスキーの入力画面が表示されます。お試し版のライセンスキーを使用していて、正式なライセンスキーを入力する場合などに使用します。

【バージョン 1.8 から無くなったオプション】

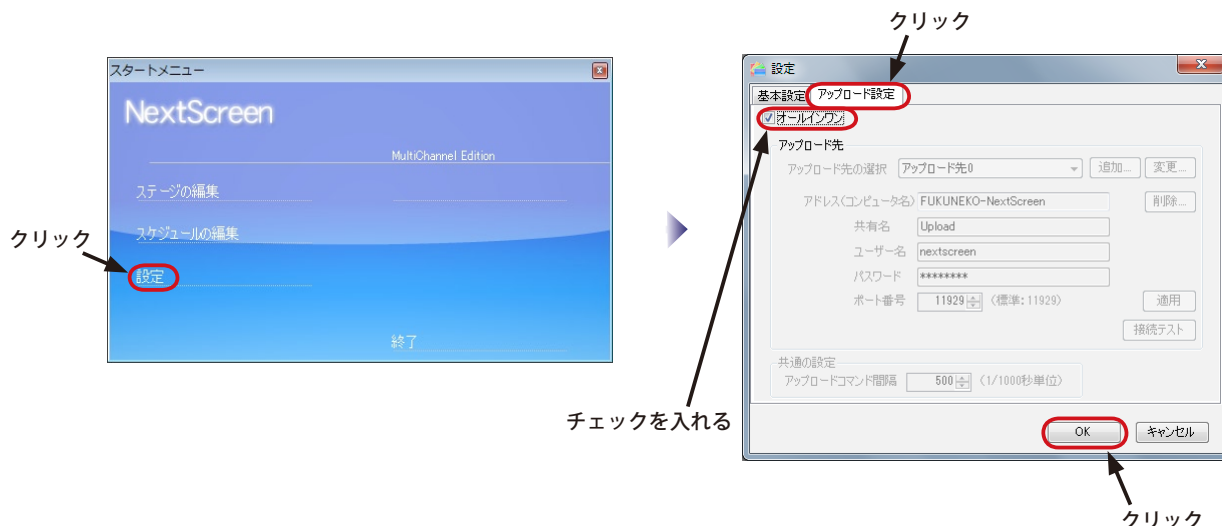
- ・「スクリーンが移動した場合に元に戻る」オプションの選択が無くなりました。この機能は常に有効になります。
- ・「テロップの描画を古い方式で行う」オプションが無くなりました。常に新しい形式でテロップの描画が行われます。

エディタとビューフを同じPCで使用する場合

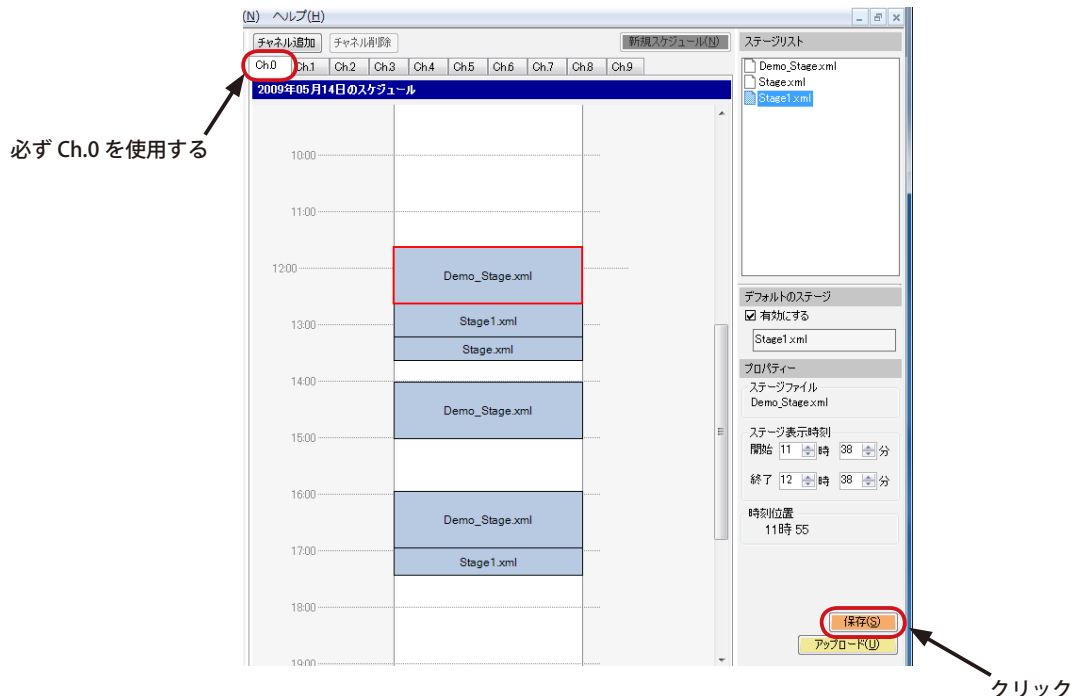
NextScreen でエディタとビューフを同じPCでを使用することを「オールインワン」と呼んでいます。アップロードを行う運用とオールインワンでの運用を併用する際にはいくつかの点で注意が必要です。

(1) オールインワンで動作させるためには、次のような設定を行います。

エディタの「スタートメニュー」で「設定」をクリックすると、設定画面が表示されます。「アップロード設定タブ」をクリックして、次に「オールインワン」のチェックボックスにチェックを入れます。「OK」ボタンをクリックして設定画面を閉じます。



(2) エディタの「スケジュール画面」で「Ch.0」にスケジュールを設定して、「保存」ボタンをクリックします。この後ビューフを起動すれば Ch.0 に設定したスケジュールに従って表示されます。



※バージョン 1.8 以降の NextScreen はチャンネル名の変更が可能になっています。「Ch.0」という名称が変更されている場合、「Ch.0」に相当するチャンネルは一番左端のチャンネルになります。MultiChannel Edition の場合は、チャンネルの削除や順番の変更（移動）を行うことができますが、このチャンネルを削除したり移動したりすることはできません。

※スケジュールの保存は、オールインワンの設定の後に行ってください。オールインワンの設定をする前に保存されたスケジュールは、同一PCにインストールされたビューフで読み込むことができません。（MultiChannel Edition の場合）

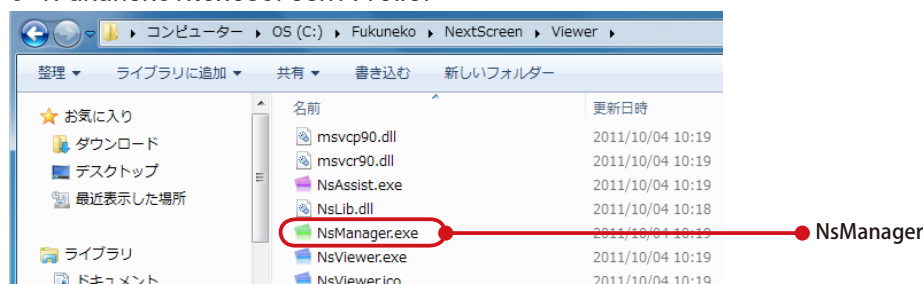
フリーズしたビューワを自動再起動させる場合

NextScreen では、フリーズしてしまったビューワを自動的に再起動させるためには NsManager を使用します。NsManager は、10 秒間ビューワが動作していないことを検知すると、ビューワを自動的に起動させます。

※ Ver.1.8.3 以降の NextScreen ではビューワ設定で「新しい方式のステージを使用する」オプションが有効な場合、スクリーンやステージのフリーズやクラッシュを自動検出して再起動させる機能が有効になります。スケジュールを司るビューワ機能を含めて自動再起動の機能を使用するときのみ NsManager を使用してください。

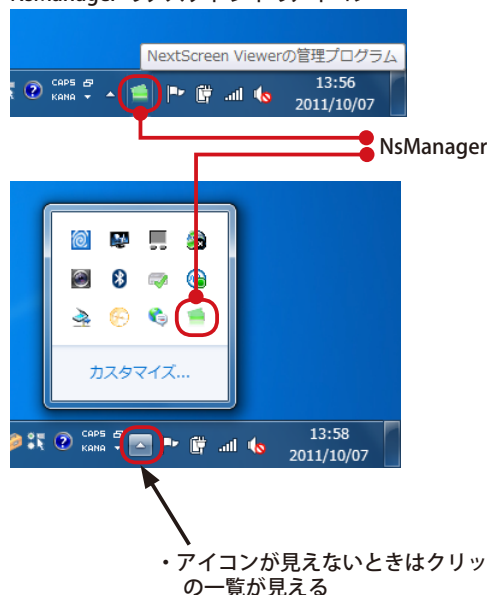
NsManager は、ビューワがインストールされているフォルダに入っています。ビューワのインストール先はデフォルトでは次の場所になります。(起動ドライブが C ドライブの場合)

C:\¥Fukuneko¥NexeScreen¥Viewer

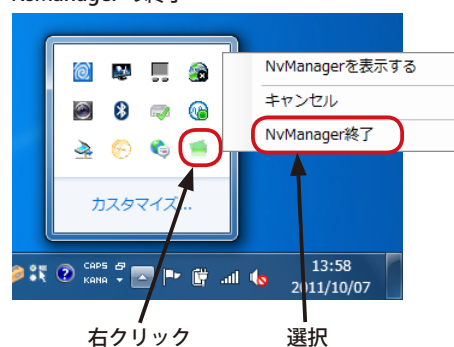


「NsManager.exe」を起動すると、タスクバー右下のタスクトレイに格納されます。NsManager のタスクトレイのアイコンを右クリックして表示されるメニューで「NsManager の終了」を選択すると、NsManager を終了させることができます。※ NsManager が起動すると、10 秒後にビューワを起動させようとします。ビューワを手動で停止させた場合でも 10 秒後には自動的にビューワを起動させようとしますので、10 秒以内に NsManager の終了を行う必要があります。

NsManager のタスクトレイのアイコン



NsManager の終了



NsManager を使用してビューワを運用する際には、スタートアップに登録されているビューワに替えて NsManager を登録する必要があります。

NsManager のショートカットアイコンを作成した後、スタートアップのフォルダを開き、ビューワのショートカットアイコンを削除した後、NsManager のショートカットアイコンを移動させます。

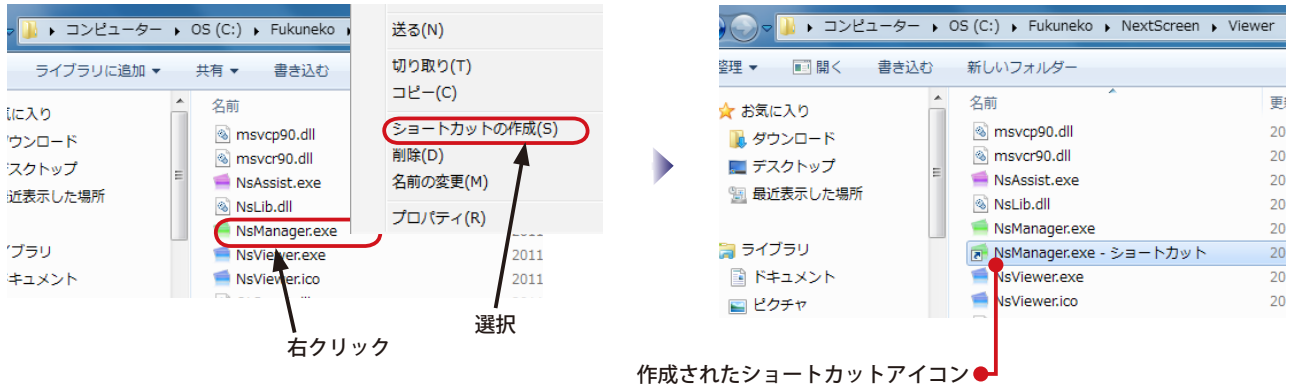
※ スタートアップフォルダの場所は、Windows XP と Windows 7 とでは異なります。次ページ以降ではスタートアップフォルダへショートカットアイコンを登録する手順を説明します。

フリーズしたビューワを自動再起動させる場合

NsManager を Windows のスタートアップに登録する方法を説明します。

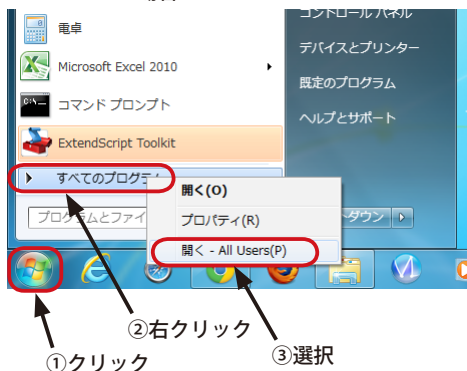
- (1) ビューワがインストールされたフォルダを開き、「NsManager.exe」を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「ショートカットの作成」を選びます。

C:\¥Fukuneko¥NexeScreen¥Viewer



- (2) Windows のスタートボタンをクリックしてスタートメニューを開きます。「すべてのプログラム」を右クリックして表示されるコンテキストメニューから「開く - All Users」を選びます。

Windows 7 の場合

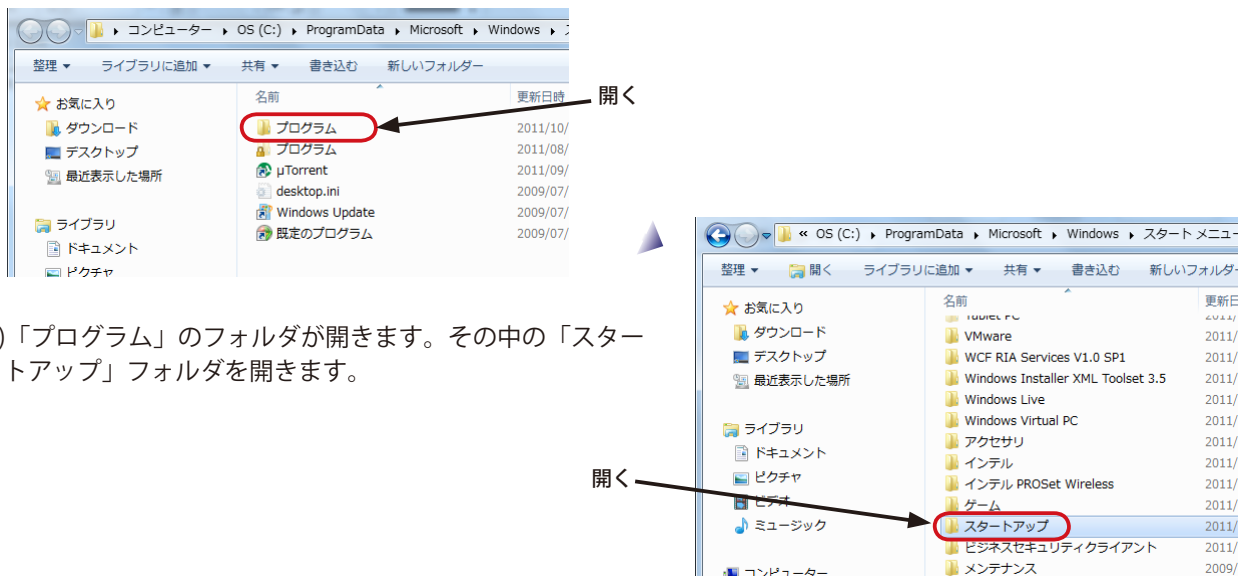


Windows XP の場合



- (3) 「スタートメニュー」のフォルダが開きます。その中の「プログラム」フォルダを開きます。(Windows 7 の場合、鍵がついていない方のフォルダを開きます。)

スタートメニューフォルダを開いたところ

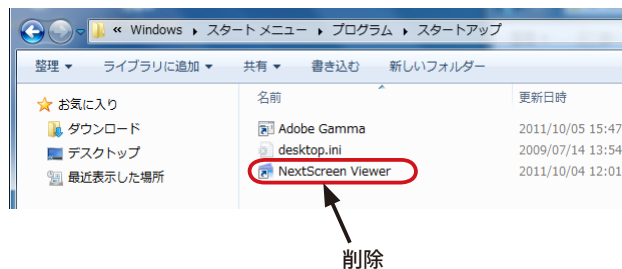


- (4) 「プログラム」のフォルダが開きます。その中の「スタートアップ」フォルダを開きます。

フリーズしたビューワを自動再起動させる場合

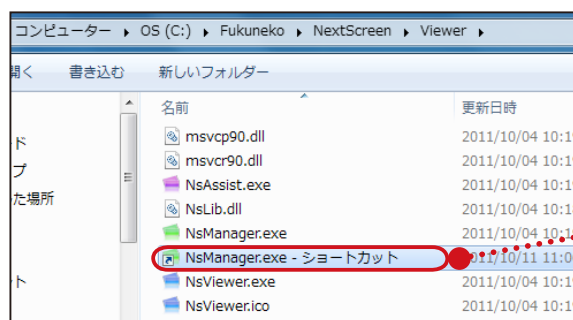
- (5) 「スタートアップ」フォルダが開きます。このフォルダに登録されたプログラムが Windows にログインした時に自動起動されます。今回は NsManager を自動起動させますので、まず登録済みの「NextScreen Viewer」のショートカットアイコンを削除します。(Delete キーを押すか、ごみ箱へ移動)

スタートアップフォルダ

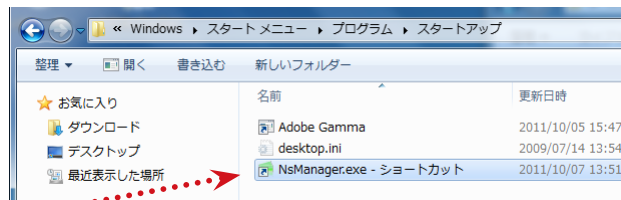


- (6) ビューワがインストールされているフォルダを閉じてしまっている場合は、再び開きます。(1) の手順で作成した「NextScreen Viewer のショートカット」アイコンを、スタートアップフォルダに移動します。

ビューワがインストールされたフォルダ
C:\Fukuneko\NexeScreen\Viewer



スタートアップフォルダ



※ NsManager.exe を移動しないように注意してください。移動させるのは、NsManager のショートカットアイコンです。

- (7) 開いているフォルダを閉じてください。次回 Windows へログインするときに、NsManager が自動で起動します。ビューワは NsManager が起動後約 10 秒経ってから起動します。



www.fukuneko.com



User's Manual
取扱説明書

発行元： 福猫株式会社